SHADOW OF THE TOMB RAIDER
Großer Test: Laras bislang bestes Abenteuer!

FORZA HORIZON 4
Letzter Check vor dem Start des Open-World-Rennens

PC Games EXTENDED

+2 DVDs +16 SEITEN EXTRA

+VOLLVERSION AUF DVD

THE LAST TINKER CITY OF COLORS

Kunterbuntes, fröhliches Action-Adventure in der Tradition von Jak & Daxter oder Banjo-Kazooie – ganz im Stile der goldenen 90er



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Der finale Check vor dem Test: Wir haben Odyssey ausführlich gespielt und Infos zu Story, Setting, Kämpfen und Co. mitgebracht!

CMG cyber week 2018

Großer Schnäppchenführer für Zocker auf 15 Seiten!

WORLD OF WARCRAFT

BATTLE FOR AZEROTH

Das neue WoW-Add-on im großen Test – wie spannend ist der Krieg zwischen Horde und Allianz? Außerdem: Technik-Tipps und Guide „Was tun auf Stufe 120?"

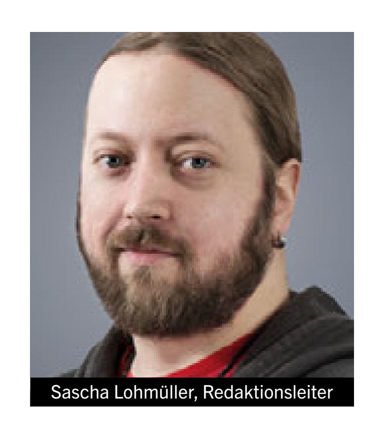
USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 314
10/18 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Gaming-Dauerbrenner im Fokus – **die Etablierten zeigen, wie's geht.**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Im letzten Heft haben wir die diesjährige Gamescom aus Termingründen leider nicht mehr untergekriegt – sie fand in der Woche nach Redaktionsschluss statt. Die ganze Messe jetzt noch einmal aufzurollen, einen guten Monat später, ist aber natürlich auch reichlich unsinnig. Stattdessen haben wir uns für diese Ausgabe ein paar einzelne Themen herausgepickt, um sie noch einmal ausführlich und mit eventuellen neuen Infos angereichert zu besprechen, etwa *Resident Evil 2*, *Sekiro, Devil May Cry 5* oder die Neuauflage von *Die Siedler*.

Deutlich frischer sind da schon die Spieleindrücke, die wir für unsere Cover-Story eingefahren haben. Um *Assassin's Creed: Odyssey* zu spielen, reisten wir nämlich Anfang September ins spätsommerliche Paris zu Ubisoft. Dort durfte Matti mehrere Stunden lang ganz ungestört die griechische Open World der Meuchelmörder-Fortsetzung erkunden. Was er dabei erlebt hat und dass nicht alles eitel Sonnenschein war, lest ihr in unserer umfangreichen Titelstory.

Zudem legt *Forza Horizon 4* noch einmal einen finalen Boxenstopp vor dem Test ein. Zum letzten Mal werfen wir einen vorausschauenden Blick auf das einmal mehr äußerst vielversprechende Open-World-Rennspiel aus dem Hause Microsoft. Denn: In der nächsten Ausgabe lest ihr – sofern nicht noch alles schiefgeht, was schiefgehen kann – bereits unseren Test zur womöglichen Referenz-Raserei.

Der Testbereich wird dieses Mal von einer Frau dominiert. Genauer gesagt von einer Archäologin und Abenteurerin. Ihr Name: Lara Croft. Mit *Shadow of the Tomb Raider* geht die Reihe um die kampferprobte Draufgängerin nun schon in ihre dritte Runde seit dem 2013 erfolgten und damals auch dringend benötigten Reboot der altehrwürdigen Action-Adventure-Serie. Nichtsdestotrotz besinnt sich *Shadow of the Tomb Raider* auch auf Stärken, die vor dem Reboot zur Beliebtheit der Serie beigetragen haben, etwa ein deutlich größerer Rätsel-Anteil. Ob das reicht, um die zwei Vorgänger zu übertrumpfen, verrät euch Tester Matthias.

Ebenfalls ein großes Test-Thema diesen Monat ist *World of Warcraft: Battle for Azeroth*. Die mittlerweile siebte Erweiterung für den MMORPG-Dauerbrenner und -König bringt neben neuen Gebieten, neuer Maximalstufe, neuen Rassen und neuen Instanzen natürlich auch wieder jede Menge kleinerer Änderungen mit sich und dreht erneut an der Hardware-Schraube. Damit ihr nicht den Überblick verliert, lest ihr daher neben dem Test auch noch ein paar handliche Tuning-Tipps der Hardware-Kollegen und als Extended-Käufer einen kleinen Guide zum Thema „Was tun auf Stufe 120?" – wer sich dann immer noch nicht informiert genug fühlt, greift dann auf das *Battle for Azeroth*-Sonderheft der PC-Games-MMORE-Kollegen zurück, das momentan am Kiosk erhältlich ist.

Ergänzt werden diese beiden großen Tests von weiteren interessanten Reviews, etwa zum tollen Platformer *The Messenger*, zum gelungenen *Theme Hospital*-Nachfolger im Geiste *Two Point Hospital* oder zu den Sportspielen *NBA 2K19* und *PES 2019*. Im Hardware-, Magazin- und Extended-Teil erwarten euch unter anderem der nächste Teil der Branchenriesen-Reihe, eine Vorschau zu den neuen Nvidia-Grafikkarten und zum Thema Raytracing oder ein Technik-Special zum neuen Premium-Modell von Origin Access. Käufer der Extended-Ausgabe freuen sich außerdem über unsere Vollversion zum schicken Action-Adventure *The Last Tinker: City of Colors*. Und jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Doppelseiten-Alarm: Weil auf der Gamescom so viel interessantes Zeug gezeigt wurde, haben wir wohl einen neuen Rekord aufgestellt, was zweiseitige Vorschauen anbelangt. Oder auch nicht, wir haben gerade keine Lust, das zu überprüfen. Es sind aber auf jeden Fall echt viele. +++

+++ Bester Verschreiber, den wir bislang zu unseren diesmonatigen Vorschauen gelesen haben: *Ori and the Willi of Wisps* +++

+++ Der zweitbeste Verschreiber, der indirekt etwas mit einem unserer Vorschau-Themen zu tun hatte: *Metro: Last Night*. Wir sagen jetzt nicht, wer das damals war. Aber es war Wolfgang. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Der Test, um den sich diesmal jeder gerissen hat, dürfte ziemlich eindeutig *Shadow of the Tomb Raider* sein. Da Matthias aber der größte Lara-Fan unter der Fürther Sonne ist, ging das Privileg an ihn. An den Überstunden ist er also selber schuld. +++

+++ Dank *Battle for Azeroth* hängt nun auch Matthias wieder an der *WoW*-Nadel und gesellt sich damit zu Maria und Sascha. +++

+++ Traurige Nachrichten gibt's auch: Mit *PES* und *NBA 2K* haben es diesmal gleich zwei Sporttitel geschafft, ihren PC-Online-Part in den Sand zu setzen. Bei letzterem Titel ist er verseucht von Cheatern und Problemen, bei Konami funktioniert er aktuell noch gar nicht richtig. Blöd. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Hollywood-Reporter des Monats: Lukas. In der letzten play4 fabuliert er etwas vom Killer Mike Myers aus *Freitag, der 13.*, diesmal erfand er die Action-Helden John McClain und McGyver. Gut gemacht. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 10/18



Die volle Packung Gamescom bekommt ihr aktuell noch in der play4 (bis nächste Woche die neue Ausgabe erscheint) – mit *Darksiders*, *CoD* und *Resi* sicher auch für PC-Spieler interessant.

N-ZONE | Ausgabe 10/18



Super Mario Party – das kennt man normalerweise nur aus der lokalen Pizzeria. Auf der Switch ist es nun bald aber auch so weit, die N-ZONE-Kollegen haben sogar schon Probe gespielt.

Games Aktuell | Ausgabe 10/18



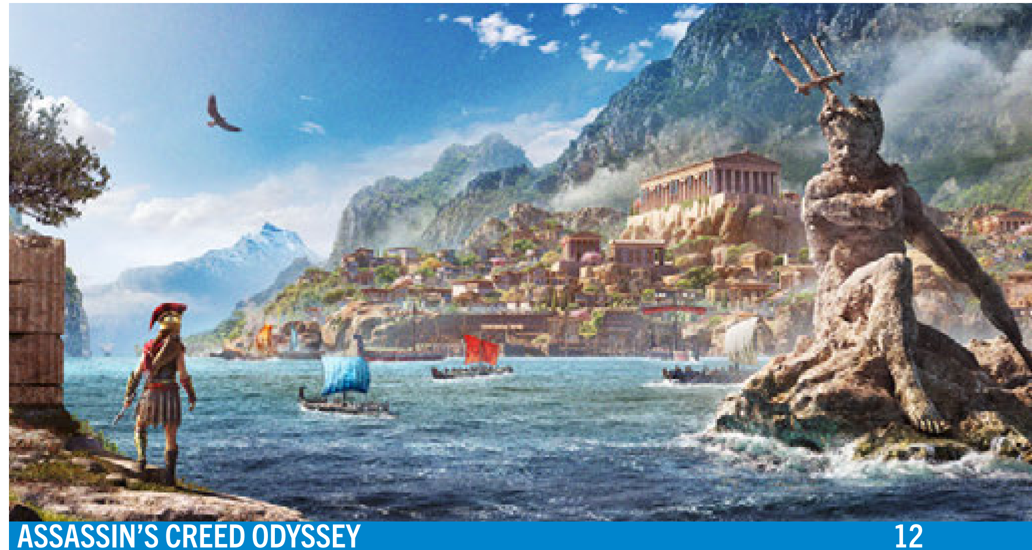
Nach dem Reboot *DmC*, der ja eigentlich richtig gut war, hatten wir eigentlich nicht mehr mit einem „richtigen" fünften Teil gerechnet. Tja, denkste. Grund genug für eine Cover-Story.

INHALT 10/2018


SHADOW OF THE TOMB RAIDER 42


TWO POINT HOSPITAL 54


SHENMUE 1+2 66


ASSASSIN'S CREED ODYSSEY 12

AKTUELL

Assassin's Creed Odyssey 12
Battlefield 5 18
Forza Horizon 4 20
Resident Evil 2 22
Die Siedler 24
Metro: Exodus 26
Ori and the Will of the Wisps 28
Sekiro: Shadows Die Twice 30
Devil May Cry 5 32
Iron Harvest 1920+ 34
Kurzmeldungen 36
Mobile Games Check 38
Most Wanted 40

TEST

Shadow of the Tomb Raider 42
World of Warcraft: Battle for Azeroth 48
Two Point Hospital 54
The Messenger 56
PES 2019 60
NBA 2K19 62
Valkyria Chronicles 4 64
Shenmue 1+2 66
Einkaufsführer 68

MAGAZIN

Branchenriesen Teil 5: Activision-Blizzard 74
Vor zehn Jahren 78
Rossis Rumpelkammer 80

HARDWARE

Startseite 100
Einkaufsführer 102
Nvidia kommt auf Turing 106
Raytracing in Spielen 110
Einsteiger-PC: Captiva G7 18V3 112

EXTENDED

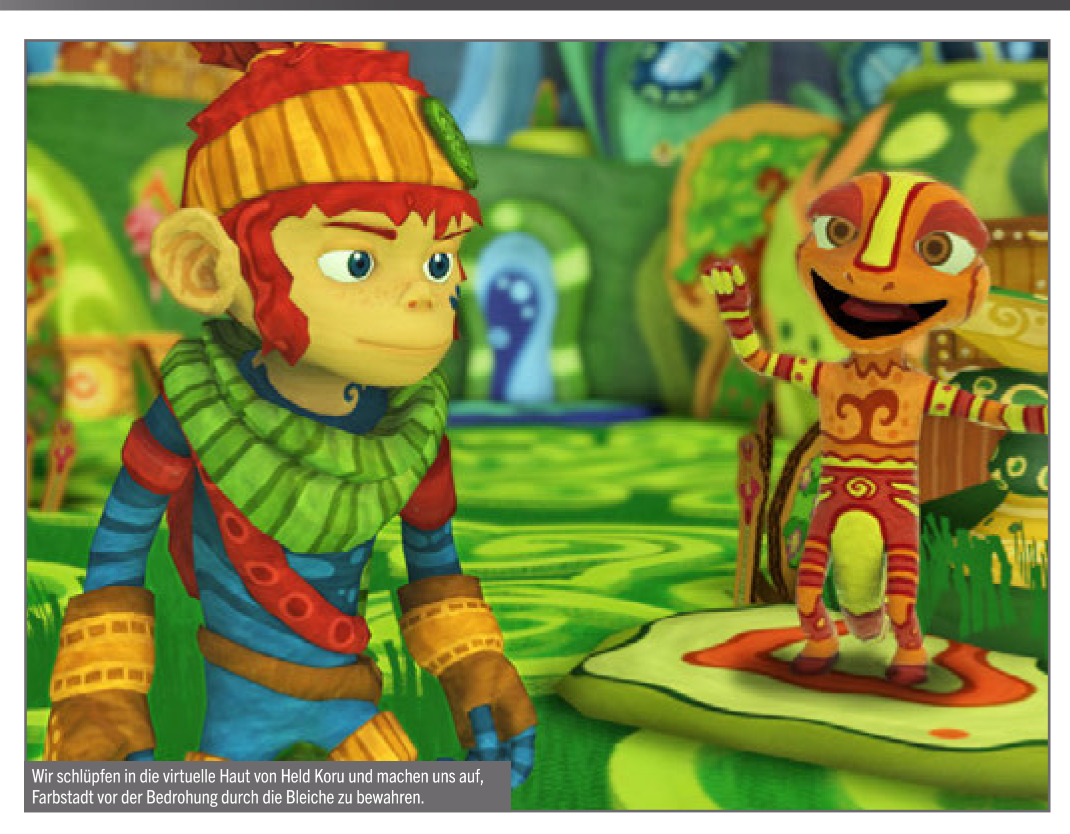
Startseite 115
World of Warcraft: Battle for Azeroth – Was tun auf Stufe 120? 116
Warum Retro nicht gleich Retro ist 120
Origin Access: Die Gaming-Flatrate 126

SERVICE

Editorial 3
Vollversion: The Last Tinker – City of Colors 6
Team-Vorstellung 8
Team-Tagebuch 10
Vorschau und Impressum 114

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD


Wir schlüpfen in die virtuelle Haut von Held Koru und machen uns auf, Farbstadt vor der Bedrohung durch die Bleiche zu bewahren.


Der kunterbunte Grafikstil des Abenteuers erinnert nicht von ungefähr an Klassiker wie *Jak & Daxter* oder *Banjo-Kazooie*.


Gekämpft werden muss im Laufe des Spiels natürlich auch. Auf die Einbindung eines Hüpfknopfes haben die Entwickler hingegen verzichtet.

THE LAST TINKER: CITY OF COLORS

Eine mysteriöse Kraft, genannt die „Bleiche", bedroht Farbstadt, eine Welt geschaffen aus Kreativität, Gefühlen und Zusammenarbeit. Ihr verkörpert Koru, einen Jungen aus den Slums der Stadt, der sich aufmacht, die Bleiche aufzuhalten und seine bunte, friedvolle und fröhliche Welt zu retten. *The Last Tinker* steht ganz in der Tradition von Klassikern wie *Jak & Daxter* oder *Banjo-Kazooie* – mit dem Unterschied, dass es keinen Sprung-Knopf gibt – und eignet sich daher bestens für die jüngere Generation oder jeden, der die goldenen 1990er noch einmal erleben möchte.

INSTALLATION

Bei der auf der DVD enthaltenen Version von *The Last Tinker: City of Colors* handelt es sich um eine steamgebundene Version, ihr benötigt also ein entsprechendes Konto und eine Internetverbindung. Nach der Installation von der Disc startet Steam automatisch und fragt euch nach eurem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ihr den so erhaltenen Key natürlich auch direkt bei Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Geschicklichkeit
Publisher: Daedalic Entertainment
Veröffentlichung: 12. Mai 2014

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP Service Pack 3, Intel Dual-Core 2,6 GHz / AMD Dual-Core Athlon 3,0 GHz, 2 GB RAM, 2 GB freier Festplattenspeicher, Geforce 8500 GT / Radeon HD 4650
Empfohlen: Windows 7, Quad-Core-Prozessor, 4 GB RAM, 2 GB freier Festplattenspeicher, Geforce GTX 280 / Radeon HD 4830

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- The Last Tinker: City of Colors

VORSCHAU
- Assassin's Creed Odyssey
- Anno 1800
- Biomutant
- Darksiders 3
- Life is Strange 2
- Metro: Exodus
- Underworld: Ascendant

TEST
- Phantom Doctrine
- Shadow of the Tomb Raider
- Two Point Hospital

SPECIAL
- Cyberpunk 2077 – 5 wichtige Szenen
- Iron Harvest – Alpha-Gameplay
- Lego DC Super Villains – Gameplay

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player



DVD 2

VORSCHAU
- Call of Cthulhu
- Desperados 3
- Hitman 2
- Sekiro: Shadows Die Twice

SPECIAL
- A Plague Tale: Innocence – Gameplay
- BÄM! – Award-Verleihung
- Call of Duty: Black Ops 4 – Gameplay
- Devil May Cry 5 – Gameplay
- Fade to Silence – Gameplay
- Shadow of the Tomb Raider – Gameplay
- Soul Calibur 6 – Gameplay



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print



Spielt gerade:
World of Warcraft, *Destiny 2*, *Two Point Hospital*, *Shadow of the Tomb Raider*, *PES 2019*, *Madden NFL 19*, *Spider-Man* (PS4)

Hört gerade:
Korpiklaani – *Kulkija*; The Vintage Caravan – *Gateways*; Omnium Gatherum – *The Burning Cold*; Mantar – *The Modern Art of Setting Ablaze*

War noch nicht im Urlaub:
Na ja okay, ne Woche, aber das wird nach der Abgabe hier nachgeholt.

Plant derweil:
die Anschaffung eines neuen Rechners daheim. Wird langsam Zeit.

MARIA BEYER-FISTRICH | Redaktionsleiterin Online



Spielt gerade:
mit dem Gedanken, sich eine Switch zu kaufen. Ansonsten *Dragon Quest XI*, *Valkyria Chronicles 4*, *Spider-Man*

Freut sich besonders:
auf den Urlaub bei der Familie. Und Achterbahnfahren!

Hat gesehen:
Disenchantment (besser als erwartet), *Better Call Saul: Staffel 4* (sehr gut), *Tamala 2010: A Punk Cat in Space* mit Katha (furchtbarer Mist).

Ärgert sich:
über Google-Core-Algorithmus-Updates.

KATHARINA PACHE | Redakteurin

War auch im Urlaub:
Genau wie Felix habe ich also zu dieser Ausgabe wenig bis gar nichts beigetragen. Nichts zu danken!

Eine Warnung:
Schaut euch bloß nicht *Tamala 2010: A Punk Cat in Space* an. Die Person, die den Klappentext geschrieben hat, verdient einen Preis, denn der Film klingt zusammengefasst toll („David Lynch meets Hello Kitty"), ist aber tatsächlich totaler Mist. Fettes Dislike!

Spielt gerade:
Yakuza Kiwami 2, *Death's Gambit* (meh)

MATTI SANDQVIST | Redakteur



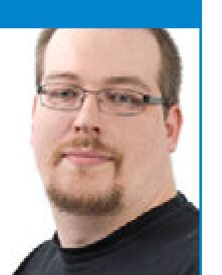


War ebenfalls im Urlaub:
Aber im Gegensatz zu Katha und Felix habe ich dann doch ein paar Seiten schreiben können – etwa die große *Assassin's Creed: Odyssey*-Vorschau im Heft.

Spielt wieder:
Rainbow Six: Siege. Nach ungefähr einem Jahr Pause ist es recht schwer, in das Spiel wieder reinzukommen – aber es lohnt sich total. Ich kenne aktuell keinen besseren Online-Shooter!

Freut sich dennoch:
auf *Battlefield 5* – die Beta hat einen guten Eindruck hinterlassen.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Spider-Man (PS4), *World of Warcraft* und vermutlich demnächst den zweiten Durchgang in *Shadow of the Tomb Raider*

Freut sich:
demnächst mal wieder für ein Vorschau-Event in die USA zu fliegen. Endlich wieder Gelegenheit, ein paar verpasste Filme der letzten Monate nachzuholen.

Hofft nach dem Hitzesommer:
dass die Temperaturen noch eine Weile auf dem derzeitigen erträglichen Level bleiben und nicht zu schnell in Winter umschlagen.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



War im Urlaub und hat deshalb in dieser Ausgabe kaum was gemacht:
Falls ihr euch also wundert, warum das Heft diesmal ganz besonders gut geworden ist, wisst ihr jetzt den Grund dafür.

Hat letzte Ausgabe übrigens versehentlich Blödsinn erzählt:
Nicht *Unworthy*, sondern *Unavowed* hatte ich durchgespielt.

Spielt derzeit:
Hollow Knight, *Heroes of the Storm*, *The Messenger*, *God of War (PS4)*, *Valkyria Chronicles 4*, *Spider-Man (PS4)* und *Marvel Strike Force* (Android)

Zuletzt gesehen:
You Were Never Really Here und *Phantom Thread*

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Endlich *Resident Evil 7* fertig, außerdem *Metroid Prime 2: Echoes*

Sieht gerade:
Ash vs. Evil Dead – so unterhaltsam wie erhofft!

Feierte gerade:
Geburtstag. Jetzt ist die magische 30 bei mir auch auf einmal da.

Fragt sich gerade:
Wofür er sein sauer erspartes Geld ausgeben soll: für eine Laser-OP an seinen Augen oder einen Gasgrill? Gut, da liegen ein paar tausend Euro dazwischen, aber beides auf einmal wäre doch etwas dekadent.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
The Messenger, *PES 2019*, *Spider-Man* (PS4)

Fliegt bald:
Mal wieder in die USA für einen Preview-Event.

Liest gerade:
I'm Sorry, I Love You: A History of Professional Wrestling von Jim Smallman (bislang sehr empfehlenswert)

Freut sich sehr:
Auf den bald folgenden und dringend benötigten Urlaub bei der Familie im (vermutlich) regnerischen Siegerland.

DAVID BENKE | Video-Volontär



Zuletzt gespielt:
Stories: The Path of Destinies, *Heavy Rain* und anderen Kram, der aus früheren PS-Plus-Monaten liegen geblieben ist.

Zuletzt gesehen:
Disenchantment, *Breaking Bad* und ein paar Folgen *Bösterreich*

Freut sich sehr:
Auf die neue NFL-Saison und den baldigen Release von *RDR 2*

Freut sich weniger:
Über den Sonnenbrand und die Mittelohrentzündung, die er aus dem Urlaub mitgebracht hat.

PAULA SPRÖDEFELD | Volontärin



Spielt gerade:
Auf ihrem neuen NES Classic Mini. Ich konnte der Versuchung nicht widerstehen, aber es macht so Spaß!

Freut sich über:
Den immer noch sehr sonnigen Herbstbeginn. Lieblingsjahreszeit!

War öfter mal:
In der Fränkischen Schweiz, um ein bisschen die Natur zu genießen. Und Sauerbraten. Vor allem Sauerbraten.

Schaut gerade:
Noch mal *Riverdale*, bevor die dritte Staffel kommt. Vorfreude!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de







RTL II
THE WALKING DEAD®
DIE 8. STAFFEL
AB FREITAG 12.10.
23:00 TÄGLICH ALS DOPPELFOLGE
RTL II
RTL2.DE/THEWALKINGDEAD

DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

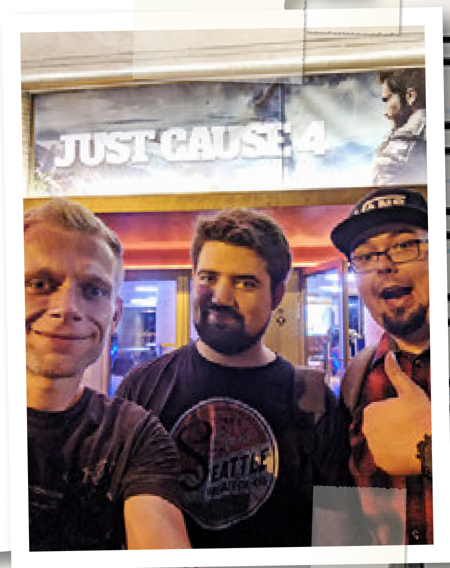
Besuch von Lara

Laras drittes Abenteuer seit dem Reboot gehört zu den wohl am heissesten ersehnten Spielen in diesem Jahr und dominiert auch den Test-Teil dieser Ausgabe. Kollege Matthias etwa bereitet sich schon seit Februar darauf vor, indem er jeden Leoparden tötet, der ihm im Fürther Stadtpark über den Weg läuft (bisher 0). Dementsprechend ist es keine Frage, wem wir den Test-Code in die Hand drücken.



What a mess!

Eine Woche nach der letzten Heftproduktion findet in Köln die Gamescom statt. Vor Ort sind für uns in diesem Jahr Chris, David und Johannes. Was sie Spannendes erleben, lest ihr auf unserer Webseite und teilweise im Vorschau-Teil dieser Ausgabe. Das traditionelle blöde Messe-Selfie wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten. Nicht im Bild (weil kein Weitwinkel): Wolfgang.



Paris, mon amour

Für die Titelstory dieser Ausgabe verschiffen wir Matti nach Paris, damit er dort ausgiebig Assassin's Creed: Odyssey anspielt. Nebenbei hockt er aber auch im Hard Rock Café direkt neben der Gitarre von Rhythmus-Gott Tom Morello (Rage Against The Machine) Danach gibt's Steak. Eating in the name of.



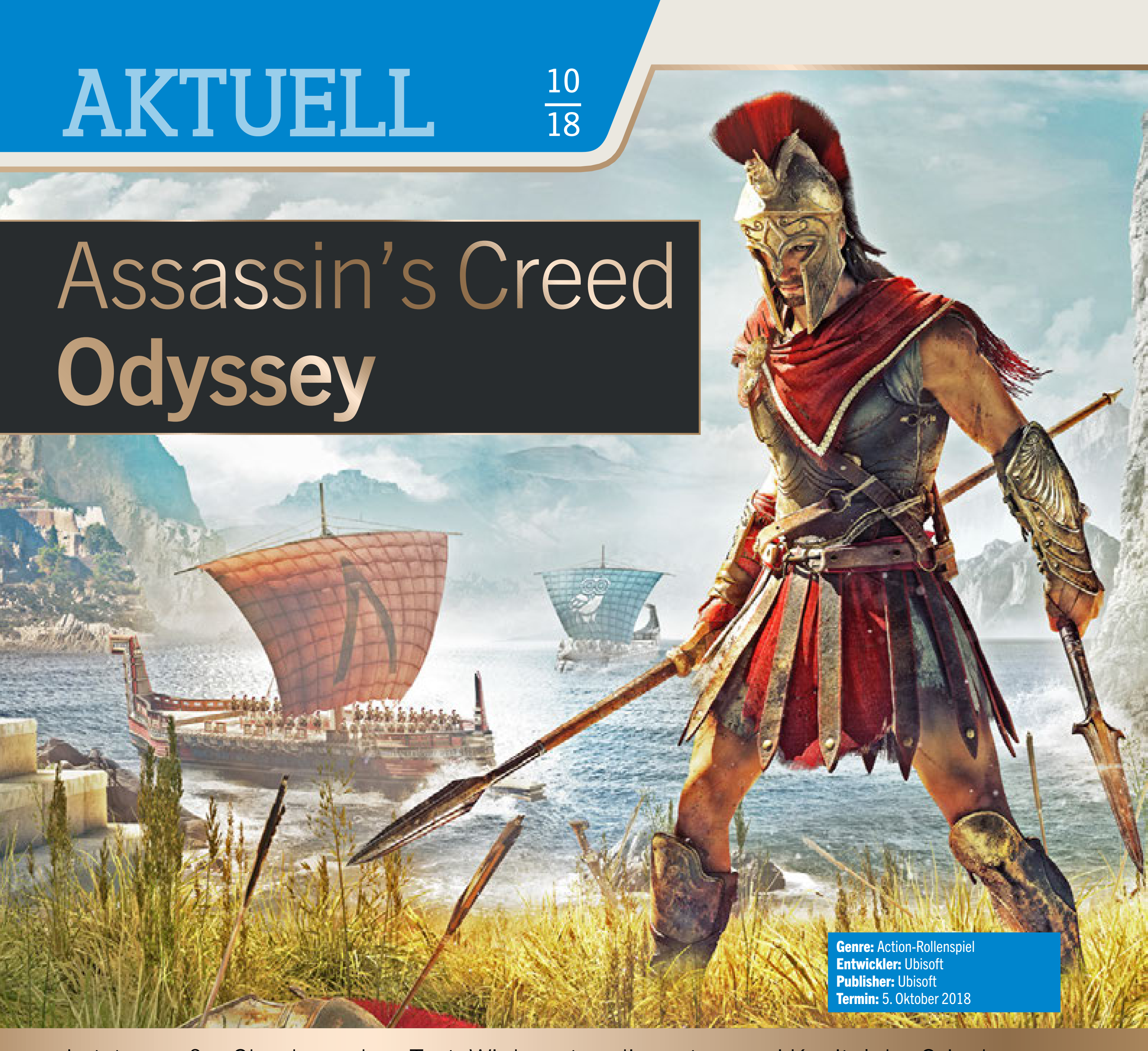
MOVIES TO WET YOUR PANTS

COMEDY MOVIES

FREITAG 21:15



Assassin's Creed Odyssey



Letzter großer Check vor dem Test: Wir konnten die ersten zwei Kapitel der Griechenland-Odyssee in Paris spielen – in acht Stunden!

Von: Matti Sandqvist

Wie schon der griechische Philosoph Sokrates vor knapp 2.500 Jahren feststellte, ist die Stagnation der Anfang vom Ende. Das ist offensichtlich auch den Entwicklern von Ubisoft aufgefallen, als die etlichen Ableger ihrer Meuchelmörderreihe abseits eines frischen Settings immer weniger Neues zu bieten hatten und die Serie auf der Beliebtheitsskala immer weiter in die Regionen der Bedeutungslosigkeit sank. Mit *Assassin's Creed: Origins* konnte der französische Publisher im vergangenen Jahr aber wieder punkten, da man sich zum einen mehr Zeit für die Entwicklung gelassen hat und zum anderen die Open-World-Action-Reihe mit passenden Rollenspielelementen garnierte sowie das Kampfsystem Richtung *Dark Souls* trimmte.

Daher waren wir im Vorfeld der E3 ein wenig skeptisch, als Ubisoft einen neuen Teil der *Assassin's Creed*-Reihe ankündigte, der schon im Oktober dieses Jahres erscheinen sollte. Vor allem die Frage, ob das im antiken Griechenland angesiedelte *Odyssey* genügend frische Spielelemente mit an Bord hat und ob die Entwickler in einem so kurzen Zeitraum ein vollwertiges und zugleich erfrischend anderes Meuchelmörder-Abenteuer abliefern können, stimmte uns ein wenig misstrauisch. Doch nach mehreren Anspiel-Events auf unterschiedlichen Spielemessen waren wir uns einig: *Assassin's Creed: Odyssey* hat dank der Massengefechte und wiedereingeführten Seeschlachten eindeutig das Potenzial, ein würdiger Nachfolger von *Assassin's Creed: Origins* zu werden.

Viel Zeit

Nun hatten wir in Paris nochmals die Gelegenheit, das Griechenland-Abenteuer auszuprobieren. Ausprobieren ist hier aber tatsächlich ein wenig untertrieben, denn wir durften ganze acht Stunden lang *Odyssey* von Anfang an spielen und konnten uns so ein gutes Bild dessen machen, was auf uns zum Release am 5. Oktober zukommt. An dieser Stelle wollen wir euch noch kurz warnen: In unserer Vorschau werden wir auf einige Aufträge und auch deren Ausgang eingehen. Wir versuchen zwar möglichst, keine wichtigen Story-Wendungen oder überraschende Charakterentwicklungen zu verraten, aber wer sich im Oktober ganz ohne Spoiler in das Abenteuer stürzen möchte,

In den Schlachten müssen wir auch gegen feindliche Helden antreten. Die Kämpfe gegen die Hünen können mitunter sehr schwer ausfallen.

Gleich zu Beginn kämpfen wir gegen zwei Schergen des Zyklopen.

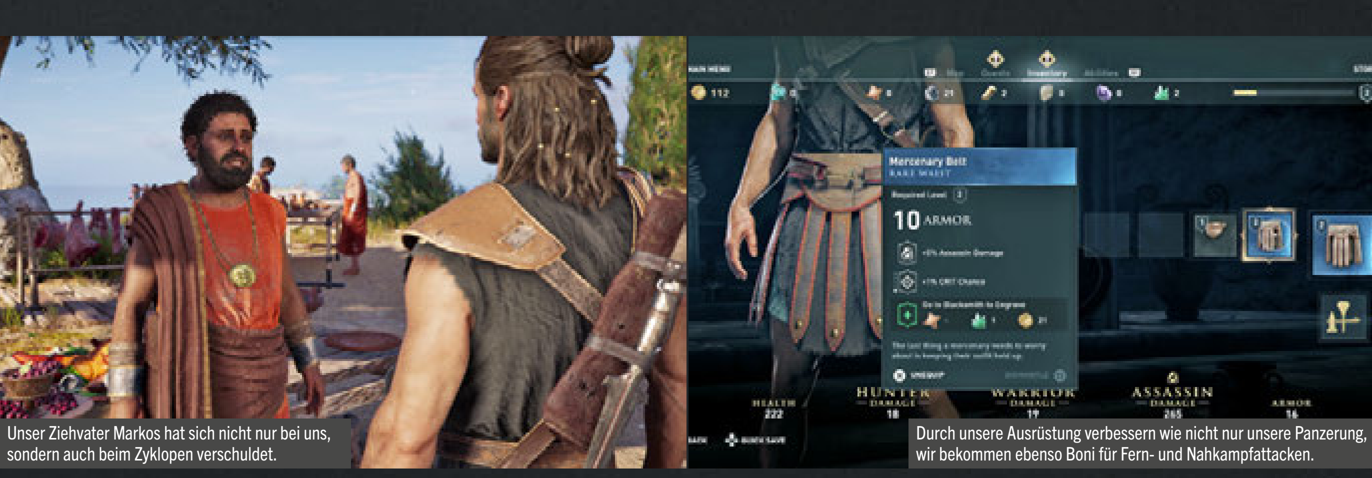
Nach dem Kampf dürfen wir entscheiden, ob wir die beiden Söldner am Leben lassen.

sollte an dieser Stelle nochmals überlegen, ob er wirklich weiterlesen möchte.

Bevor wir uns aber auf die Odyssee begeben dürfen und uns für die Heldin Kassandra oder den Helden Alexios entscheiden müssen, erleben wir in *Assassin's Creed: Odyssey* sogleich eines der neuen Spielelemente: eine Massenschlacht. König Leonidas kämpft mit seinen Spartiaten gegen die Perser bei den Thermopylen und wir mischen hier kräftig mit. Unsere Aufgabe ist es – wie auch in den späteren Gefechten im Spiel –, Anführer und Helden auszuschalten und so dafür zu sorgen, dass unsere Truppen die Vormacht im Geplänkel halten. Das geht in dem Tutorial noch sehr einfach von der Hand, da wir in die Rolle eines hochstufigen Charakters schlüpfen und mit unseren kräftigen Spezialattacken die Feinde mit wenigen Treffern erledigen. In den späteren Massenschlachten – die Entwickler sprechen hierbei von ungefähr 150 kämpfenden Soldaten – ist der Ausgang aber eher ungewiss. Dort führen wir oft weniger Truppen ins Feld und uns verbleibt so deutlich weniger Zeit, die feindlichen Anführer überhaupt zu entdecken und sie anschließend umzuhauen. Doch vor allem die Kämpfe gegen andere Helden fallen in den späteren Gefechten deutlich schwerer als noch im Tutorial aus. Wir durften bei unserem Anspiel-Event eine weitere Schlacht spielen und mussten das beinharte Duell gegen einen riesigen Athener ganze drei Mal wiederholen, bis wir siegreich vom Felde gingen – *Dark Souls* lässt hier also nett grüßen. Man kann sich hierbei ein wenig weiterhelfen, indem man vor einer großen Schlacht gewisse Nebenaufgaben wie etwa ein Attentat auf den gegnerischen Anführer absolviert und so die Vorherrschaft der Feinde im Gebiet verringert.

Auf den Spuren der Assassinen

Warum wir ausgerechnet die berühmt-berüchtigte Schlacht bei den Thermopylen zu Anfang von *Assassin's Creed: Odyssey* präsentiert bekommen, bleibt erst einmal ein wenig schleierhaft. Nach dem kurzen, aber grandios inszenierten Einführungsgefecht tauchen wir jedoch mithilfe des sogenannten Animus ins Jahr 431 vor unserer Zeitrechnung ab. Dort sollten wir entweder als Alexios oder Kassandra Ausschau nach dem Speer von Leonidas halten und auf diese Weise wohl dem Ursprung des Assassinen-Ordens noch vor den fiesen Widersachern von Abstergo auf die Schliche kommen. Sowohl Alexios als auch Kassandra sind Nachfahren des Spartaner-Königs und verdingen sich als eher arme Söldner auf der Insel Kefalonia, dem größten Eiland im Ionischen Meer. Vom Charakter sind sich beide sehr ähnlich: kämpferisch, humorvoll, direkt und natürlich überaus mutig. Und wie sich im späteren Spielverlauf für uns herausstellte, teilen sie sich auch dieselben Eltern. Im Grunde genommen ist unser spielbarer Charakter abgesehen von seinem Geschlecht eigentlich dieselbe Person. Doch ob sie tatsächlich



Unser Ziehvater Markos hat sich nicht nur bei uns, sondern auch beim Zyklopen verschuldet.

Durch unsere Ausrüstung verbessern wie nicht nur unsere Panzerung, wir bekommen ebenso Boni für Fern- und Nahkampfattacken.

Mit dem Bogen gehen wir lautlos vor und teilen großen Schaden aus, falls wir die Köpfe der Feinde treffen.

während des Abenteuers irgendwann aufeinander treffen, wollen wir an dieser Stelle natürlich nicht verraten.

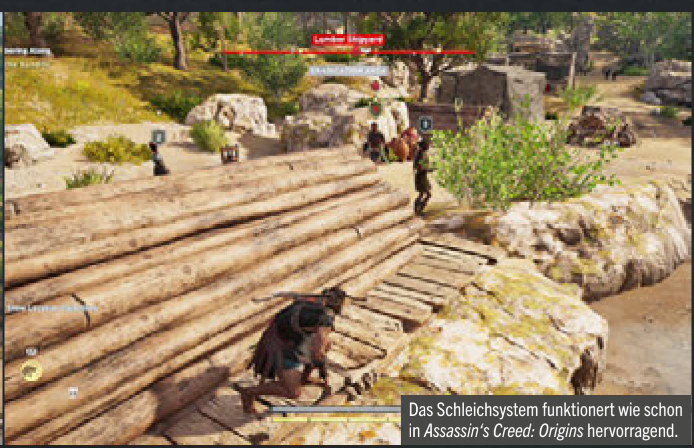
Bevor wir überhaupt auf die Idee kommen können, das malerisch schöne Inselreich von Kefalonia zu erkunden, greifen uns aber zwei Schergen eines gewissen Zyklopen an. Ganz unschuldig daran sind wir nicht, denn Alexios (wir haben uns zur Abwechslung für den Helden statt die Heldin entschieden) ist eher – sagen wir mal – direkt in seiner Wortwahl und provoziert so die Söldner des zwielichtigen Magnats. Nachdem wir dem Duo eine kräftige Abreibung verpasst haben, dürfen wir selbst wählen, ob wir die Schergen noch am Leben lassen oder nicht. Das ist auch eine der Neuerungen von *Assassin's Creed: Odyssey*. Durch solche und ähnliche Entscheidungen beeinflussen wir die gesamte Story des Spiels und werden laut den Entwicklern auch unterschiedliche Enden erleben. Die Wahl an dieser Stelle hat aber schlussendlich nur geringe Auswirkungen. Wenn wir die Schergen getötet hätten, hätten wir sie in einer späteren Nebenmission nicht wiedergetroffen. Insgesamt hatten wir in unseren acht Spielstunden auch keine so wirklich gravierende Entscheidung in den Dialogen getroffen. In einem Gespräch mit einer Söldnerin namens Odessa konnten wir immerhin einen bleibenden Eindruck bei der hübschen Frau hinterlassen, woraus im späteren Verlauf allem Anschein nach gar eine kleine Romanze entstehen kann. Laut den Entwicklern können sich auch ganze Quest-Reihen durch unsere Entscheidungen ergeben. Wie lang und wie aufwendig inszeniert sie ausfallen, können wir an dieser Stelle nur mutmaßen.

Nervige Kopfgeldjäger

Im Anschluss erfahren wir, dass Alexios' Ziehvater Markos sich ausgerechnet bei dem Zyklopen verschuldet hat, weil er ein Weingut ersteigert hat – Markos ist wohlgemerkt eher das Gegenteil eines gewissenhaften Winzers. Der Gute ist eben ein wenig naiv und auch etwas dreist, denn obendrein schuldet er Alexios eigentlich noch eine gar nicht so kleine Summe Geld. Da es bei Markos nun mal nichts mehr zu holen gibt, lassen wir uns auf einen Deal ein. Ein anderer Händler schuldet unserem Ziehvater noch Geld und wir sollen unsere Muskeln spielen lassen, damit der Krämer uns die Drachmen überlässt. Immerhin dürfen wir uns ein Pferd von Markos nehmen und sind so ein wenig flotter als zu Fuß auf der Insel unterwegs. Das Geld bekommen wir von dem Händler relativ fix, als wir einige seiner Waren demolieren und ihm drohen, damit weiterzumachen. Doch da Markos bei dem Zyklopen so hoch verschuldet ist und die Konsequenzen womöglich am Ende auch auf uns fallen könnten, übergeben wir die Drachmen unserem Ziehvater.

Markos hat aber noch einen weiteren Auftrag für uns: Wir sollen Bögnerin Drucilla zur Hand gehen und Holz für ihre Pfeilbogen besorgen. Dafür bekommen wir auch gleich einen einfachen Jagdbogen


Es lohnt sich immer, mit dem Adler ein Missionsgebiet zu erkunden. So können wir Feinde markieren und bekommen stets einen Überblick über ihre Bewegungen.


Das Schleichsystem funktioniert wie schon in *Assassin's Creed: Origins* hervorragend.

Die Schiffskämpfe machen wie schon in *Assassin's Creed 4: Black Flag* richtig Laune.

als Vorschuss geschenkt und können so unsere Gegner leicht aus der Distanz ausschalten. Doch gewisse Herausforderungen bringt die Mission mit sich: Das Holz ist ausgerechnet in Besitz des Zyklopen und wird von vielen seiner Schergen bewacht. Obendrein hat der Magnat einen Kopfgeldjäger auf uns angesetzt, der nun auf der gesamten Insel nach uns sucht. Das sogenannte Söldner-System ist auch eine weitere Neuerung in *Assassin's Creed: Odyssey*. Sobald wir uns auf einer Insel daneben benehmen und etwa Feinde töten oder Waren stehlen, setzen NPCs Kopfgelder auf uns aus. Im schlimmsten Falle machen so bis zu fünf Söldner Jagd auf uns. Um die lästigen – und gefährlichen – Verfolger loszuwerden, stehen uns drei Optionen zur Verfügung. Wir können den Auftraggeber entweder bezahlen oder töten. Zudem steht es uns natürlich auch frei, den Kopfgeldjäger selbst aus dem Rennen zu nehmen. So profitieren wir noch von seiner speziellen Ausrüstung, die wir natürlich nach einem erfolgreichen Kampf einsacken dürfen. Allerdings sollte man auch beachten, dass die Kopfgeldjäger tödlich sein können, wenn sie ein paar Erfahrungsstufen mehr auf dem Buckel haben als wir. In unserem Fall waren die ersten Begegnungen mit Talos Steinfaust auch tödlich. Zudem hatten wir in der von uns gespielten Version einen nervigen Bug, der den mächtigen Stufe-5-Kopfgeldjäger jedes Mal in unseren Missionsarealen wie aus dem Nichts erscheinen ließ und dank dem der Hüne partout das Gebiet nicht verlassen wollte. Leider war es bei diesem speziellen Söldner auch nicht möglich, seinen Auftraggeber zu bezahlen – schließlich war der Zyklop ein besonderer NPC, der für die Handlung von einer gewissen Bedeutung war. So mussten wir die ersten Aufträge als Schmidtchen Schleicher erledigen, sprich nicht einmal bei den Gegnern auffallen. Sonst hätte der Kopfgeldjäger uns mit wenigen Treffern schon ausgeschaltet.

Mast- und Schotbruch

Das kostete uns zwar ein wenig Nerven, war aber zum Glück nach einiger Übungszeit doch möglich. Dafür haben wir bei dem Auftrag mit dem Bogenholz zum Beispiel wie in *Assassin's Creed: Origins* mit unserem Adler die Gegend vorab sehr genau erkundet und alle Wachen markiert, sodass wir ihre Bewegungen stets im Überblick behalten konnten. Zudem haben wir, anstatt zu kämpfen, immer auf Attentate oder auf unseren lautlosen Bogen zurückgegriffen und anschließend die Leichen im Gebüsch versteckt. Erst als unser Protagonist Level 4 erreicht hatte und so über einige hilfreiche Spezialfähigkeiten wie Selbstheilung oder den sehr starken Raubtierschuss verfügte, haben wir uns dem Kampf gegen den Kopfgeldjäger gestellt. Dadurch konnten wir ihn nach einigen Versuchen tatsächlich ausschalten – man kann sich wohl leicht unsere immense Freude darüber vorstellen.


Kämpfe gegen feindliche Anführer sind mitunter richtig hart. Man kann sich natürlich Zeit lassen und vor so einer Auseinandersetzung den eigenen Helden aufleveln.


In manchen Aufgaben dürfen wir nicht auffallen. Hier rechnet es sich, die Mission erst in der Nacht zu erledigen.

Wir können Offiziere für unser Schiffe anheuern, indem wir sie vorher betäuben.

Die Insel Kefalonia dient insgesamt als ein erweitertes Tutorial-Gebiet, in dem wir viele der wichtigsten Dinge für die zukünftigen Missionen lernen. So wird uns etwa das Schleichen und der Umgang mit Bögen sowie anderen Waffen beigebracht, auch über das Schnellreisesystem werden wir informiert. Nach etwa zwei bis drei Stunden bekommen wir ein hochseetaugliches Schiff, mit dem wir zu unserem nächsten großen Auftrag reisen dürfen. Auf dem Festland sollen wir einen General der Spartaner töten. Doch bevor wir Megaris erreichen, lernen wir auf dem Weg die Finessen des Seekampfs. Wir stehen als Kapitän an Deck und geben Befehle an unsere Crew – also etwa „Fahrt voraus“, „Andocken“ und mehr. Taucht ein feindliches Gefährt auf der See auf, greifen wir es via Speer- oder Pfeilwellen an. Die Speer- und Pfeilwellen können wir mit der Zeit auch noch verbessern, indem wir neue Offiziere rekrutieren. Dafür müssen wir lediglich Feinde mit einem Schlag betäuben und sie anschließend fragen, ob sie unserer Mannschaft beitreten möchten. Etwas plump ist das schon, erinnert aber zugleich ein wenig an die Methoden der britischen Kriegsmarine zur Zeit Napoleons. Die Kämpfe selbst ähneln hingegen denen von *Assassin's Creed 4: Black Flag* – nur mit dem Unterschied, dass wir Pfeile und Speere anstatt unterschiedlicher Kanonenkugeln einsetzen. Sobald wir einem Gegner alle Trefferpunkte abgezogen haben, können wir entweder einen Gnadenschuss abfeuern oder wahlweise auch das Schiff entern. Beim Entern kommt es zu einem Kampf gegen die feindliche Crew, den wir zumindest in den von uns gespielten Auseinandersetzungen stets alleine ausführen mussten. Das kann auch schnell in die Hose gehen, vor allem dann, wenn die Feinde eine höhere Erfahrungsstufe haben. Als Belohnung winkt dann aber deutlich mehr Beute in Form von Drachmen und Rohstoffen, als wenn wir das feindliche Schiff lediglich versenkt hätten.

Es herrscht Krieg

Auf dem Festland angekommen, verdingen wir uns als Söldner für die Spartaner, die gerade gegen die Athener Krieg führen. Das machen wir aber eigentlich nur deshalb, weil wir näher an unsere Zielperson, den spartanischen General, kommen wollen. Auch dieses Gebiet dient schlussendlich eher der Einführung und so lernen wir, wie wir die Kräfte des Feindes für die bevorstehende Schlacht vermindern. Hierbei stehen uns unterschiedliche Aufträge zur Verfügung, die wir ganz nach Gusto ganz oder nur zum Teil erfüllen müssen. Wir können zum Beispiel die Kriegsvorräte der Feinde in ihren Festungen zerstören, Kapitäne und andere Anführer ausschalten oder die Kriegskasse plündern. Wichtig ist es auch, dass wir unseren Helden aufstufen, damit er in der Schlacht dann auch schlagkräftig genug ist. Die ganzen Maßnahmen haben uns gut und gerne vier Stunden gekostet, da wir auch einige Nebenaufgaben absolviert haben.



Die angeheuerten Offiziere bringen zum Beispiel Boni für die Speer- und Bogenattacken unserer Schiffe.


Während unseres Abenteuers können wir auch Romanzen anfangen. Dafür müssen wir aber in den Dialogen die richtigen Antworten geben.

In den Schlachten gilt es, feindliche Anführer zu schlagen und so das Kräfteverhältnis insgesamt zu unseren Gunsten zu bewegen.

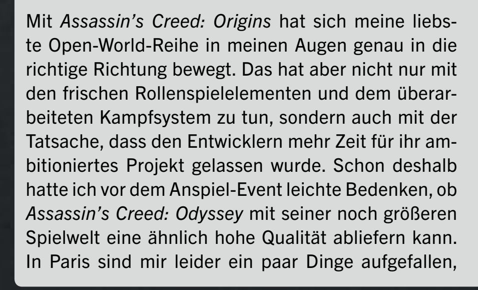
Insgesamt kam uns das Gebiet aber etwas fad vor. Aufgaben, in denen man etwa 20 Feinde töten, vier Vorratslager zerstören oder zwei Schatzkisten plündern muss, zeugen nun mal nicht wirklich von der Kreativität der Entwickler. Natürlich diente auch das zweite große Gebiet eher als Tutorial in die Mechanik der Massenschlachten, trotzdem müssen wir sagen, dass wir nach rund sechs Stunden des Spielens auch einige hochkarätige und aufwendig inszenierte Hauptmissionen erwartet hätten. Zudem waren wir ein wenig genervt von den überaus langen Ladezeiten und den unfair gesetzten Checkpoints. So muss *Assassin's Creed: Odyssey* schon dann nachladen, wenn man mit dem Adler ein Gebiet in der Nähe erkundet hat und zum Charakter zurückkehrt. Schlimmer waren aber die Checkpoints. In der großen Massenschlacht mussten wir vier feindliche Anführer ausschalten, was schon einige Zeit in Anspruch nahm, aber zumeist leicht zu erledigen war. Danach folgte aber ein Kampf gegen einen Helden, der – je nach Erfahrungslevel – zwischen echt hart und fast schon unmöglich anzusiedeln ist. Wenn man jenes Duell verfehlt, wird man aber nicht einmal in das Schlachtgetümmel zurückversetzt, sondern darf sich die Besprechung der Schlacht nochmals anhören, dann die Schlacht laden lassen und erst dann den nächsten Versuch antreten. Dass man damit gerne knapp zwei Minuten beschäftigt ist und so das Nervenkostüm immer dünner wird, dürfte wohl verständlich sein.

Leise Zweifel

In unseren acht Stunden mit *Assassin's Creed: Odyssey* überwiegte die Freude den Frust. Die Präsentation ist wieder einmal einfach atemberaubend und das Setting ist so gut umgesetzt, dass wir geradezu das Gefühl hatten, wirklich im antiken Griechenland zu sein. Auch die Charaktere, obwohl sie ein wenig klischeehaft daher kommen, wirkten interessant und lebendig. Zudem waren wir sowohl mit dem Kampfsystem als auch mit den Seeschlachten zufrieden. Trotzdem müssen wir anhand des Gespielten sagen, dass es zum einen wenige Wochen vor dem Release noch dicke Bugs im Spiel gibt. Zum anderen sind wir ein wenig skeptisch, was die riesigen Ausmaße des Spiels angeht. Im Vergleich zu *Assassin's Creed: Origins* sollen die Dimensionen der Spielwelt gar über 60 Prozent größer ausfallen, was ja eigentlich etwas Positives ist. Doch haben wir in den ersten acht Stunden viele eher austauschbare Aufgaben absolviert und hatten zudem das Gefühl, dass die Einführungsphase mit rund acht Stunden etwas zu lang ausfällt. So fragen wir uns am Ende, ob die Griechenland-Odyssee tatsächlich bis zum Schluss so richtig Laune macht. Natürlich können wir darauf noch keine Antwort geben, sondern erst dann, wenn wir im Test von *Assassin's Creed: Odyssey* genau dasselbe feststellen. Wir hoffen, dass wir uns hierbei einfach getäuscht haben und sind gespannt, wie gut die Odyssee tatsächlich wird. ❑

MATTI MEINT

„Die Odyssee macht auf jeden Fall so richtig Laune. Aber trotz der tollen Spielwelt und den herausfordernden Kämpfe habe ich leichte Bedenken."



Mit *Assassin's Creed: Origins* hat sich meine liebste Open-World-Reihe in meinen Augen genau in die richtige Richtung bewegt. Das hat aber nicht nur mit den frischen Rollenspielelementen und dem überarbeiteten Kampfsystem zu tun, sondern auch mit der Tatsache, dass den Entwicklern mehr Zeit für ihr ambitioniertes Projekt gelassen wurde. Schon deshalb hatte ich vor dem Anspiel-Event leichte Bedenken, ob *Assassin's Creed: Odyssey* mit seiner noch größeren Spielwelt eine ähnlich hohe Qualität abliefern kann. In Paris sind mir leider ein paar Dinge aufgefallen, die meine Zweifel noch ein wenig verstärkt haben. Vor allem der Bug in der Söldner-Mechanik sorgte bei mir dafür, dass die ersten drei Spielstunden – um es milde auszudrücken – nicht ganz so viel Laune gemacht haben. Ich könnte mir vorstellen, dass es bei einer so riesigen Spielwelt noch weitere, ähnliche Bugs gibt und den Entwicklern nicht mehr genügend Zeit bleibt, um sie alle noch vor dem Release auszubügeln. Ebenso unschön fand ich die Ladezeiten im Spiel und auch der erhöhte Schwierigkeitsgrad hat mir nicht wirklich getaugt. Versteht mich nicht falsch, ich mag Spiele, die mich herausfordern. Ob aber die *Assassin's Creed*-Serie stellenweise zu einem eher unfairen *Dark Souls* mutieren muss, da bin ich nun mal etwas anderer Meinung. Trotz meiner Kritikpunkte muss ich aber auch sagen, dass *Odyssey* grandios aussieht, eine Spielwelt und Charaktere zum Verlieben in petto hat und so über die meiste Zeit einfach eine grandiose Open-World-Erfahrung ist. Ergo: Ich habe zwar leichte Bedenken, werde aber ganz sicher *Assassin's Creed: Odyssey* spielen – vielleicht aber nicht gleich zum Release.

Battlefield 5

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Termin: 20. November 2018

Auch die Narvik-Map, die bereits auf der E3 vorgestellt wurde, war ein Teil der *Battlefield* 5-Open-Beta.

Im September fand die Open-Beta-Phase des Dice-Shooters statt und wir haben natürlich in den virtuellen Schlachten des Zweiten Weltkriegs mitgemischt.

Von: Matti Sandqvist

Ein wenig Sorgen dürfte sich Electronic Arts schon machen, wenn es um den finanziellen Erfolg von *Battlefield 5* geht. Die Ankündigung des eigentlich heiß erwarteten Online-Shooters glückte nicht so recht – vielmehr beklagten sich langjährige Fans in Reddit-Threads und Youtube-Kommentaren etwa über die weiblichen Soldaten oder die angeblich viel zu grelle Optik des Spiels. Schlussendlich zeigt sich die eher verhaltene Aufnahme auch in den Vorbestellungen, jedenfalls wenn man den Analysten von Cowen Vertrauen schenkt. Die Experten bezeichneten die Vorverkäufe gar als schwach, vor allem im direkten Vergleich mit dem großen Konkurrenten *Call of Duty: Black Ops 4*.

Ob die anscheinend schwachen Vorbestellerzahlen nun aber der Grund sind, dass der Release von *Battlefield 5* um einen guten Monat verschoben wurde, oder ob es noch technische Probleme – etwa mit dem Battle-Royale-Modus – gibt, lässt sich schwer sagen. Die Entwickler selbst begründeten die Verschiebung mit dem Feedback zur spielbaren Alpha-Version, das ihnen immens hilfreich und wichtig war. Damit sie nun auch die Resonanz aus der am 11. September beendeten Open-Beta-Phase verarbeiten können, will Dice sich mehr Zeit gönnen und veröffentlicht *Battlefield 5* deshalb erst am 20. November. Ganz so abwegig ist die Begründung natürlich nicht. Wir als erfahrene Spieleredakteure sehen aber noch einen weiteren möglichen Grund für die Verschiebung: Rund um den ursprünglichen Erscheinungszeitraum feiern auch so große Kaliber wie etwa *Red Dead Redemption 2*, *Assassin's Creed: Odyssey* sowie *Call of Duty: Black Ops 4* ihre Releases. Ob die geplante Zielgruppe tatsächlich zwei oder auch drei Spiele in einem Monat kauft, wagen wir trotz der unterschiedlichen Genres zu bezweifeln.

In Rotterdam geht's rund!

Wie es aber spielerisch um *Battlefield 5* steht, darüber brauchen wir nach der Open-Beta keine Vermutung mehr anzustellen – schließlich haben wir mehr als 20 Stunden mit der zweiten Probephase verbracht. Die öffentliche Testversion beinhaltete neben der schon von der E3-Messe und der Alpha-Fassung bekannten Narvik-Map nun auch die auf der Gamescom vorgestellte Rotterdam-Karte. Ansonsten war auch noch das fünfteilige Kapitel-Event Tides of War mit an Bord der Beta, das spezielle Herausforderungen für die Schlachten beinhaltete und den Beta-Teilnehmer


Die finnische Maschinenpistole Suomi M-31 schießt zwar schnell, hat aber ein kleines Magazin und ist auf Entfernung alles andere als genau.


Unserer Meinung nach war das Sturmgewehr 44 im Spiel noch etwas zu stark.


Die Rotterdam-Map der Beta bot viel Abwechslung. Je nach Fahnenpunkt musste man sich – wie hier im Bild – etwa vor feindlichen Maschinengewehrschützen an den Fenstern in Acht nehmen.


Ebenso durfte man auch eine der Operationen spielen, wie in der Alpha auch wieder in Narvik.

bei Absolvierung mit einer exklusiven Erkennungsmarke belohnte.

Da wir bereits die Alpha-Version ausgiebig gespielt haben, interessierte uns vor allem die neue Rotterdam-Karte der Beta. Schon dem Namen nach handelte es sich hierbei um eine Stadt-Map, auf der in Häusern, Innenhöfen und auf offenen Straßen Wehrmachtssoldaten gegen Alliierte kämpfen. Uns hat hier nicht nur die Optik der Karte dank des immensen Detailreichtums sehr gut gefallen, sondern auch ihr abwechslungsreiches Design. So galt es im Conquest-Modus, unterschiedliche Fahnenpunkte – etwa in einem Bankgebäude, in einer Tiefgarage oder auf einer Bahnbrücke – zu erobern und zu halten. Für alle Bereiche musste man andere Taktiken anwenden, da etwa die Verstecke für Sniper und Support-Soldaten mit Maschinengewehren an gänzlich anderen Orten lagen oder die Zugangspunkte sehr verschieden waren. Ebenso waren die Kämpfe je nach Ort mal recht vertikal, weil es mehrere Stockwerke in einem Gebäude gab, und mal eher flach – etwa in der Tiefgarage. Anhand der zwei gespielten Maps müssen wir auch sagen, dass es zwar ein wenig schade um die nur acht enthaltenen Karten zum Release ist. Wenn sie aber ähnlich groß und abwechslungsreich wie die Rotterdam- und Narvik-Map ausfallen, sollten wir genügend Futter für die erste Zeit nach dem 20. November haben.

Umständliche Waffen

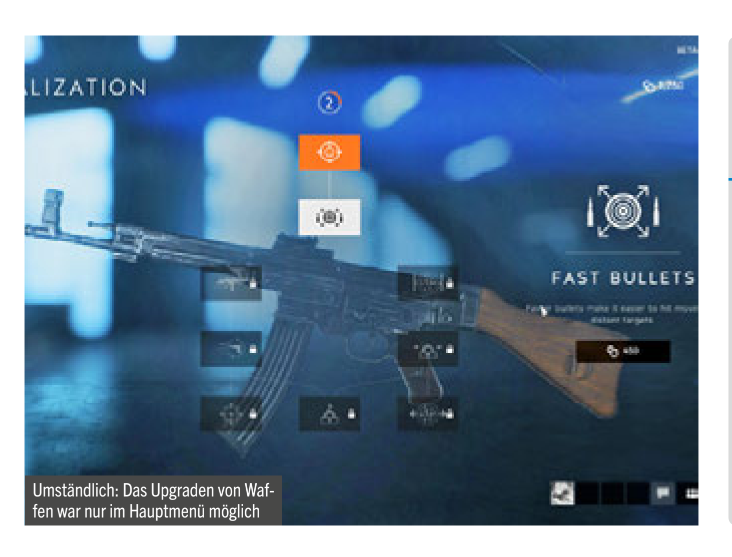
Ähnliches können wir auch über die Waffen sagen. Die Auswahl in der Beta war nicht gerade riesig – es gab vier Hauptwaffen für die vier spielbaren Klassen, die sich aber ebenfalls stark unterschieden. Für die Assault-Soldaten gab es etwa ein Sturmgewehr und drei Karabiner. Der Umgang mit einer automatischen Waffe im Vergleich zu einem halbautomatischen Gewehr unterscheidet sich logischerweise wie Tag und Nacht. Das Gleiche traf auch auf die Waffen der Medics zu, obwohl es sich hierbei nur um vier Maschinenpistolen handelte. Die Unterschiede in puncto Schussfrequenz, Genauigkeit und Magazingröße zwischen einer MP40 und einer Suomi-Maschinenpistole waren groß genug, sodass man für jede frisch freigeschaltete Waffe eine gewisse Einarbeitungszeit benötigte. Auch das Balancing der Schießeisen ging unserer Meinung nach weitestgehend in Ordnung – zumindest für Beta-Verhältnisse. Einzig einige Pistolen und das Sturmgewehr 44 fanden wir ein wenig zu stark, bei den übrigen Waffen hätten wir hingegen eine etwas höhere Schussgenauigkeit erwartet.

Schade hingegen war, dass man die Waffen nicht zwischen den Runden verbessern konnte, sondern umständlich über das Hauptmenü upgraden musste. Das sollte Dice unbedingt noch vor dem Release beheben! Uns hat das auch doppelt geärgert, denn die Squad-Mechanik war in der Beta relativ stark verbuggt. Unsere Versuche, mit einem vorher festgelegten vierköpfigen Team in ein und dieselbe Partie einzusteigen, scheiterten regelmäßig. Mal flog einer spontan aus der Squad raus, mal trennte der Server die Verbindung zu einem Mitspieler noch vor Match-Anfang. Schlussendlich sind wir dann nacheinander manuell über den Serverbrowser in die Partien eingestiegen, was mitunter mehr als fünf Minuten dauerte.

Ganz ordentlich!

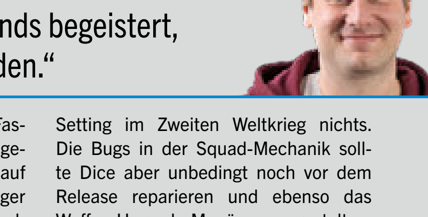
Eine positive Auffälligkeit der Beta war hingegen die Performance. Während es in der Alpha diesbezüglich – je nach Rechner – noch leichte Schwierigkeiten gab, lief *Battlefield* 5 nun in der Beta bereits auf Mittelklasse-Gaming-PCs recht rund. Wir konnten auf unseren zwei Systemen (i7-4790 @ 3,6 GHz, Geforce GTX 980 und 16 GB RAM sowie AMD FX 8350, Radeon RX480 und 16 GB RAM) mit konstanten 60 FPS die Schlachten auf hohen Details spielen. Abstürze haben wir während der Spielzeit von rund 20 Stunden keine gehabt und auch die Ladezeiten gingen meistens in Ordnung.

So hinterließ die *Battlefield* 5-Beta bei uns einen ordentlichen Eindruck. Natürlich ist es schon auffällig, dass der kommende Dice-Shooter wenig an der grundlegenden Formel der Reihe ändern wird und die bisher vorgestellten Neuerungen wie das Aufbauen von Barrikaden oder die abschleppbaren Geschütze das Gameplay nur marginal beeinflussen. Wem aber die groß angelegten Mehrspielerschlachten und das Szenario im Zweiten Weltkrieg liegen, dürfte von *Battlefield 5* sowohl technisch als auch spielerisch nicht enttäuscht werden. Wir sind auch zuversichtlich, dass Dice in den kommenden Wochen noch am Balancing feilen und auch sonst auf das Feedback der Spieler eingehen wird – und hoffentlich nicht auf dieselbe Idee kommt wie in *Star Wars: Battlefront 2*. ❑



Umständlich: Das Upgraden von Waffen war nur im Hauptmenü möglich

MATTI MEINT



„Ich bin zwar nicht vollends begeistert, aber fast rundum zufrieden."

Ich hatte zwar schon mit der Alpha-Fassung von *Battlefield 5* Erfahrungen gesammelt, aber ein öffentlicher Probelauf ist meines Erachtens aussagekräftiger als eine geschlossene Testphase. Nach rund 20 Stunden mit der Beta muss ich sagen, dass ich zwar nicht vollends begeistert, aber schon fast rundum zufrieden bin. Grafisch bietet *Battlefield 5* meines Erachtens noch mehr Details als sein Vorgänger, die beiden bisher spielbaren Maps sind ordentlich entworfen worden und ich habe auch gegen das Setting im Zweiten Weltkrieg nichts. Die Bugs in der Squad-Mechanik sollte Dice aber unbedingt noch vor dem Release reparieren und ebenso das Waffen-Upgrade-Menü so gestalten, dass man die Wummen auch zwischen zwei Runden verbessern kann. Was das Balancing angeht, bin ich hingegen weitestgehend zufrieden – zumal ich von einer Beta keine Wunder erwarte. So freue ich mich auf den Release im November und hoffe einfach, dass die Entwickler die zusätzliche Zeit gut nutzen.

Nicht nur das Horizon-Festival, sondern auch das Leben als Fahrer steht bei *Horizon 4* im Mittelpunkt.

Forza Horizon 4

Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Publisher: Microsoft
Termin: 2. Oktober 2018

Von: Christian Dörre

Nach der neuen Präsentation sind wir uns sicher, dass *Forza Horizon 4* seine grandiosen Vorgänger überholen wird.

Zu Beginn der Gamescom-Präsentation zu *Forza Horizon 4* wurden wir etwas enttäuscht, denn die neue spielbare Demo war identisch mit der Version, die wir auf der E3 bereits gespielt haben. Doch die Jungs von Playground Games nahmen sich viel Zeit, um uns einige Neuerungen zu zeigen, angefangen mit den verschiedenen Jahreszeiten im Spiel. Im Sommer ist die Strecke natürlich trocken und die Sonne scheint die meiste Zeit. Wir sind an der schottischen Küste unterwegs und vergießen bei diesem traumhaften Panorama vor uns fast ein paar Tränchen der Rührung. Verdammt, ist das schön. Die Entwickler erklären uns, dass *Forza Horizon 4* die aufwendigste und abwechslungsreichste Karte der Seriengeschichte haben wird. Während Australien in *Horizon 3* eine relativ flache Landschaft bot, wird es nun aufgrund des neuen Settings in Großbritannien auch Hügel und Berge geben.

Als der Entwickler zum Herbst wechselt, sehen wir, wie das vormals sonnige Gebiet ein wenig dunkler wird, die Blätter an Bäumen und Sträuchern sich verfärbt haben und langsam abfallen – auch die Strecke ist nicht mehr trocken, sondern überall voller Matsch. Im Winter fährt das Auto über Schnee, während im Frühling die Straßen vom stetigen Niederschlag klitschnass sind. So möchte man auch spielerische Abwechslung in den Spielverlauf bringen, da man gefordert ist, sich auf die Witterungsbedingungen einzustellen. Hat man im Sommer noch ordentlich Grip, kommt man im Frühjahrsregen schon mal ins Rutschen und auf den Eispisten des Winters muss man noch vorsichtiger lenken und Gas geben.

Jede Jahreszeit im Spiel dauert eine ganze Woche an und bietet komplett neue Events und Meisterschaften. Jede Woche wird es also frischen Content für *Forza Horizon*



Im neuen PvP-Modus Team-Adventure tretet ihr zusammen mit fünf weiteren Fahrern gegen sechs Kontrahenten an. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



Die Spezial-Events werden *Horizon*-typisch mal wieder phänomenal inszeniert. Überhaupt ist der Titel optisch allererste Klasse.

Durch die verschiedenen Jahreszeiten wird viel spielerische Abwechslung geboten. Zudem soll es jede Woche ein großes Content-Update geben.

4 geben. Doch auch der beliebte Forzathon wurde aufgestockt. Er bietet nun stündliche, tägliche und wöchentliche Herausforderungen. Playground Games sagt selbst: „Der Release ist nur der Anfang. Wir werden *Forza Horizon 4* ständig mit neuen Updates und Inhalten erweitern. Mit manchen Dingen werdet ihr rechnen, andere Inhalte werden euch überraschen." Da sind wir schon mal gespannt.

Mehr als nur ein Klub

Anschließend schauen wir uns den Multiplayer-Modus von *Forza Horizon 4* an, bei dem die soziale Komponente ausgebaut wurde, damit die Klubs sowie deren Mitglieder nicht mehr ganz so anonym wirken. In einen Klub darf man jetzt bis zu 2.000 Spieler aufnehmen. Man darf ein eigenes Logo kreieren und dies über die *Forza Horizon*-App herunterladen. Sowohl im Spiel als auch über die App könnt ihr mit euren Klubmitgliedern chatten, deren Aktivitätsfeed verfolgen und seht auch, wenn ein Gefährte über Mixer gerade sein Spiel streamt.

Zudem erklärt man uns, dass man sehr viel am kompetitiven Multiplayer-Aspekt geschraubt hat. „Zu oft ist bei einem Rennen schnell klar, wer es gewinnen wird, und die anderen Spieler langweilen sich oder verlassen gar das Spiel." Damit soll nun Schluss sein, denn der PvP-Modus von *Forza Horizon 4* hört auf den Namen „Team Adventure" und dreht sich um kooperative Rennen. Im Team Adventure treten zwei Teams mit jeweils sechs Fahrern gegeneinander an und alle Spieler erhalten Punkte. Diese werden nach dem Rennen addiert und das Team mit den meisten Punkten ist der Sieger. Es kommt also nicht alleine darauf an, das Rennen als Erster zu beenden, da Drifts oder Überholmanöver ebenfalls Punkte einbringen.

In diesem Modus könnt ihr entweder schnell im Quickplay antreten, wo ihr zufällig mit anderen Leuten zu einem Team zusammengewürfelt werdet, oder ihr erstellt eine eigene Mannschaft. Dabei könnt ihr das Team entweder aus eurem Klub zusammenstellen oder mit Freunden (aus anderen Klubs) eine unabhängige Mannschaft erstellen. Ihr braucht zwar nur sechs Leute, um ein Rennen zu starten, doch in euer Team könnt ihr bis zu 25 Spieler aufnehmen. So soll garantiert sein, dass sich auch immer genug Zocker finden lassen, die Lust auf Multiplayer-Raserei haben. Euer Team könnt ihr übrigens ebenfalls in der App verwalten.

Zum Abschluss der Präsentation führen uns die Entwickler dann noch ein Spezial-Event vor, in dem wir nicht als normaler Fahrer, sondern als Master Chief unterwegs sind und uns in einen Warthog-Geländewagen schwingen. Eigentlich ist das vorgespielte Event nur ein simples Zeitrennen, doch die Fülle an Sounds und Grafikeffekten aus der *Halo*-Reihe verleiht der Raserei einen ganz neuen Anstrich. Wir sind gespannt, ob uns im fertigen Spiel mehrere solcher Einlagen erwarten und ob andere bekannte Charaktere ebenfalls einen Gastauftritt haben werden. ❑



Nicht nur die Fahrzeugmodelle, sondern auch die Innenräume und Motoren werden im Spiel detailgenau abgebildet. Ein Traum für Autonarren!

CHRISTIAN MEINT



Auch Teil 4 der genialen Open-World-Racing-Reihe ist ein klarer Hit-Kandidat!

Ich hätte auf der gamescom in Köln natürlich gerne eine neue Demo gespielt, aber das bereits von der E3 bekannte Rennen machte auch im zweiten Anlauf noch Spaß und die Informationen, die wir in der Präsentation erhielten, zeigen, dass sich Playground Games viele Gedanken gemacht hat, um die ohnehin schon grandiose Reihe noch weiter zu verbessern. Die Spielwelt sieht verdammt gut aus und dank der verschiedenen Jahreszeiten wird auch optisch viel Abwechslung geboten. Der veränderte Multiplayer-Modus hört sich ebenfalls durchdacht an und das Versprechen, wöchentlich Content-Updates zu liefern, klingt fast zu gut, um wahr zu sein. Ich verabschiede mich jetzt schon mal von Familie und Freunden, denn wenn *Forza Horizon 4* wirklich so toll wird, werden sie mich wohl für lange Zeit nicht mehr sehen.

In der neuesten Demo von *Resident Evil 2* durften wir erstmals als Claire Redfield spielen.

Resident Evil 2

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 25. Januar 2019

Nachdem wir mit Leon S. Kennedy bereits das Polizeirevier besuchten, durften wir nun auch mit Claire Redfield nach Raccoon City aufbrechen.

Von: Christian Dörre

Erst kürzlich durften wir mit dem jungen Polizisten Leon S. Kennedy eine Stunde durch das Polizeirevier im Remake des Survival-Horror-Klassikers *Resident Evil 2* streifen und uns fiesen Zombies entgegenstellen. Genau wie im Original von 1998 ist jedoch auch die junge Claire Redfield ein spielbarer Charakter, den wir nun zur Gamescom 2018 erstmals auch steuern durften. Claire ist zwar eigentlich auf der Suche nach ihrem Bruder Chris, doch statt ein paar Polizisten und der S.T.A.R.S.-Eliteeinheit warten eben ein paar bissige Zombies und mutierte Bossgegner auf die Dame. Da trifft es sich gut, dass die gute Claire ebenso gut austeilen kann wie Kollege Leon.

Menschen, Monster, Mutationen

In der kurzen Demo bewegen wir uns mit Claire durch das verworrene Kellergewölbe des Polizeireviers. Nachdem wir ein wenig Munition eingesammelt und mit ebenfalls gefundenen Hilfsmitteln Granaten für unseren mitgeführten Granatwerfer hergestellt haben, treffen wir auf ein kleines, verängstigtes Mädchen. Kenner des Originals wissen natürlich, dass es sich dabei um Sherry Birkin handelt und ahnen, was kommt. Dadurch wird die Szene allerdings nicht weniger gruselig, als uns Sherry vor dem widerlichen Mutanten (auf dessen Identität gehen wir aus Spoiler-Gründen für Neueinsteiger mal nicht ein) hinter uns warnt. Man erkennt, dass dieses Monstrum tatsächlich mal ein Mann war. Doch dieser ist mit seiner Klaue, dem von Schmerzensschreien verzerrten Gesicht und dem in der Schulter wuchernden Auge so entstellt, dass uns Mitleid mit diesem Wesen erstmal schwerfällt. Schließlich greift uns dieser pulsierende Haufen Restmensch mit seiner Klaue an und wir irren auf der Flucht vor dem Ungetüm durch die dunklen Gänge. Zunächst folgt uns das Monster, sodass wir immer abwarten können, bis es um die Ecke marschiert, um ihm dann ein paar Schüsse aus dem Revolver entgegenzuschicken. Nach einer Weile wird das Vieh jedoch immer aggressiver, versucht sich durch die Lüftungsschächte über uns anzuschleichen oder verschwindet für ein paar Augenblicke, um dann plötzlich aus einer anderen Ecke anzugreifen. Wir müssen horchen, aus welcher Richtung das Stamp-


Mit der kleinen Sherry Birkin im Schlepptau versucht Claire, aus dem Horror-Revier zu entkommen.


Die kleine Sherry befindet sich auf der Flucht vor einem Monster, gegen das wir schließlich kämpfen.


Kommt ihr dem mutierten Wissenschaftler zu nah, solltet ihr besser ein paar Heilkräuter im Gepäck haben.

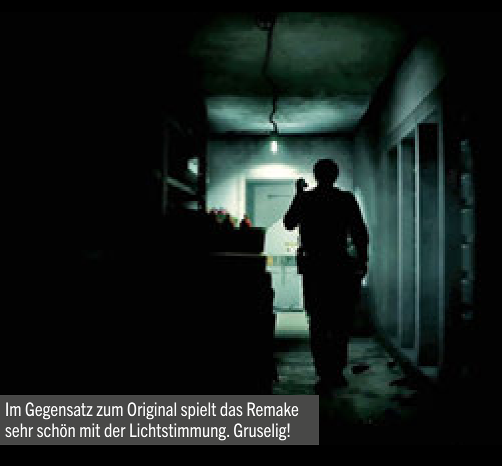
fen und Stöhnen des Ungetüms kommt, um nicht von seinen wilden Angriffen überrascht zu werden. Schließlich ist die gute Claire kein Superheld und geht nach wenigen Treffern bereits zu Boden.

Wir schießen unseren Revolver leer, rammen dem Mistvieh unser Kampfmesser in den Schädel, als es uns packt, jagen ihm ein komplettes Magazin aus unserer Uzi unter die Haut und beschießen den Mutanten schließlich mit Brand- sowie Säure-Granaten. Als wir endlich siegreich aus dem Kampf hervorgehen, erzählt uns Sherry, dass sie auf der Suche nach ihrer Mutter sei. Da wollen wir natürlich helfen, doch bereits nach ein paar Minuten an ihrer Seite wird uns die Kleine in einer toll präsentierten und hervorragend (englisch) vertonten Zwischensequenz gewaltsam entrissen. Wie auch beim letzten Hands-on mit der Leon-Kampagne lässt uns das Remake von *Resident Evil 2* hier erneut lechzend nach mehr zurück.

Neu und trotzdem vertraut

Wie schon bei unserem längeren Ausflug mit Leon zeigte auch die neue Demo, dass die Entwickler es verstehen, diesen Klassiker hervorragend aufzubereiten. Man kennt die Charaktere, die Gegner, die Umgebungen und auch einige Schockmomente, doch Capcom schafft es trotzdem, dem Remake eine gewisse Frische und zum Teil sogar eigenen Charakter zu geben. Einige Abläufe wurden geändert, es wird geschickt mit den Erwartungen der Kenner des Originals gespielt und die Story wird anhand der nun wirklich guten und sinnvollen Dialoge besser und schlüssiger erzählt. Zudem ist das Remake allein aufgrund der Kameraperspektive nah an der Spielfigur sowie der veränderten Lichtstimmung um einiges gruseliger als der Klassiker aus dem Jahr 1998. Man wandert durch dunkle Gänge, versucht im Lichtkegel der Taschenlampe jede kleine Bewegung zu erkennen und achtet auf jedes Geräusch. Die Stimmung wird mit dem dezenten Einsatz von Musik so herausragend aufgebaut, dass wir auf dem Weg zum Bossgegner ein Mal sogar vor unserem eigenen Schatten erschraken. Basierend auf den zwei von uns gespielten Demos sieht es so aus, als würde Capcom diesmal der Spagat zwischen Survival-Horror und Action verdammt gut gelingen. Während Teil 5 und 6 schnell zu reinen Action-Orgien verkamen, bei denen der Grusel auf der Strecke blieb, versteht es das *Resident Evil 2*-Remake geschickt, immer wieder toll Spannung aufzubauen, um diese dann passend in einer Action-Szene gipfeln zu lassen. Offenbar hat Capcom sowohl aus den Fehlern der Vergangenheit als auch bei der Entwicklung von *Resident Evil 7* verdammt viel gelernt. Bisher sieht es jedenfalls so aus, als würde *Resident Evil 2* ein absolut würdiges Remake des Survival-Horror-Klassikers, das sowohl Fans des Originals als auch Neulinge in seinen Bann ziehen wird. ❑


Das Katz- und Maus-Spiel mit dem Mutanten im Keller ist wunderbar spannend.


Im Gegensatz zum Original spielt das Remake sehr schön mit der Lichtstimmung. Gruselig!

CHRISTIAN MEINT



„Action, Spannung, Horror – *Resi 2* überzeugt bislang in jedem Punkt!“

Nach dem eher ruhigen Grusel der Leon-Demo, in der immer nur kurz Panik aufflackerte, kredenzte uns Capcom nun eine ziemlich actionreiche Passage mit Claire, die jedoch klug und spannend aufgebaut wurde. Dies unterstreicht meinen bisherigen Eindruck, dass das *Resident Evil 2*-Remake einfach unfassbar durchdacht gestaltet ist. Sowohl in den ruhigen Momenten in der Dunkelheit des Polizeireviers als auch beim panischen Katz- und Maus-Spiel im Keller ist das Klassiker-Remake unglaublich atmosphärisch. Wenn man mitten im Messestress in einem beleuchteten Raum mit mehreren anwesenden und dauerbrabbelnden Menschen immer wieder vor Schreck zusammenzuckt und um sich herum gar nichts mehr von dem Trubel mitkriegt, ist das einfach nur ein gutes Zeichen für einen Survival-Horror-Titel.

Die Grafik macht bisher einen sehr guten Eindruck: Die *Siedler*-Welt ist bunt und dennoch realitätsnah.

Die **Siedler**

Genre: Aufbauspiel/Simulation
Entwickler: Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Termin: Herbst 2019

Für *Siedler*-Fans gab es auf der Gamescom eine schöne Überraschung: Nach mehr als acht Jahren wird die beliebte Aufbauspielreihe endlich fortgesetzt.

Von: Cosima Staneker

Rund 25 Jahre nach der Veröffentlichung von *Die Siedler* für den Commodore Amiga hat Ubisoft Blue Byte auf der Gamescom ein Reboot des Aufbauspiel-Klassikers angekündigt. Der gleichnamige achte Teil der Serie soll dem berühmt-berüchtigten Wuselfaktor ab Herbst 2019 auf dem PC neues Leben einhauchen. Wir sind gespannt, ob das deutsche Entwicklerstudio an seinem Versprechen festhält, den Fans ein einzigartiges *Siedler*-Erlebnis aus Altbewährtem und Modernem zu bieten – besonders in Anbetracht der Vollkatastrophe *Die Siedler: Königreiche von Anteria* aus dem Jahr 2015.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Auf der Flucht vor einem schrecklichen Unglück retten sich unsere Siedler zu Beginn auf fremdes Land. Fleißig befördern sie die ersten Ressourcen von den Schiffen, mit einfachen Brettern legt ihr den Grundstein zu eurer neuen Heimat. Da ihr auf der ersten von vier Wirtschaftsstufen noch keinen Zugriff auf Eisen oder Zement habt, sollte die klassische Produktionskette möglichst reibungslos funktionieren. Dafür setzt ihr in *Die Siedler* wieder manuell eure Wege und vertraut dabei laut den Entwicklern auf ein deutlich angenehmeres und intuitiveres System als bei den Vorgängern. Zu Beginn schaffen eure kleinen Helfer noch per pedes die zahlreichen Waren von A nach B, später stehen euch auch leistungsfähigere Vehikel zur Verfügung. Haben eure Siedler gerade einmal nichts zu tun, können sie anderen Handwerkern bei der Güterproduktion unter die Arme greifen. Jede Ware wird in einzelnen, liebevoll animierten Schritten hergestellt und verarbeitet – je mehr Hände hier helfen, desto schneller füllen sich eure Ressourcen.

Zum ersten Mal in der Aufbauspielreihe müssen all eure Siedler regelmäßig essen. Das komplexe Nahrungssystem stellt selbst Veteranen vor neue Herausforderungen: Muss ein Fischer auf sein wohlverdientes Abendbrot verzichten, verzehrt er womöglich seinen eigenen Fang. Um auf lange Sicht keine Waren einzubüßen, solltet ihr also für ausreichend Lebensmittel sorgen. Diese erhalten eure Siedler unter anderem auf dem Marktplatz, einem von vielen Orten, an denen ordentlich gewuselt wird. Handwerker heben zur Begrüßung etwa die Hand, Händ-


Um zu gewinnen, müsst ihr nicht unbedingt schwere Geschütze auffahren. Auch in einem ehrenvollen Zweikampf kann der Sieger zweier Siedlungen gekürt werden.


Mauern und Türme schützen eure Siedlung vor feindlichen Angreifern, werden von diesen jedoch auch eingerissen oder überklettert.

Auf dem Marktplatz kaufen eure Siedler Lebensmittel und bereiten daraus Mahlzeiten zu. Der Wuselfaktor scheint wieder zurück zu sein.

lerinnen stellen ihre Erzeugnisse zur Schau, jedes einzelne Produkt ist visualisiert. Dieser tiefe Detailreichtum unterstützt den für *Siedler*-Spiele typischen Aquarium-Effekt. Vom deutlichen Comic-Stil der alten Teile ist man derweil abgewichen: Fröhlich-bunte sowie realitätsnah-mittelalterliche Aspekte vermischen sich zu einer ansprechenden Grafik. Die kommt dank der eigens für *Die Siedler* umgeschriebenen Snowdrop-Engine, die wir bereits von anderen Ubisoft-Titeln wie *The Division* kennen, sehr gut zur Geltung. Die Kampagne lässt sich sowohl allein als auch kooperativ bestreiten. Ob es einen Sandbox-Modus gibt, ist indes nicht bekannt.

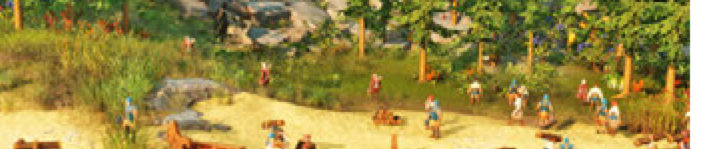
Viele Wege führen nach Rom

Natürlich feilt ihr nicht nur an eurer Wirtschaft, sondern erobert unter anderem im Online-Mehrspielermodus auch gegnerische Gebiete und wehrt die Angriffe eurer Widersacher ab. Das neue Kampfsystem nimmt sich *Die Siedler 7* als Vorbild: Jede Armee wird von einem General angeführt, den ihr mit einer besonderen Fähigkeit ausgerüstet aufs Schlachtfeld schickt. Statt aktiv jeden einzelnen Krieger zu steuern, beeinflusst ihr also eher indirekt das Geschehen. Um eure Siedlung zu schützen, baut ihr außerdem Türme und Mauern. Dass Soldaten diese zurzeit mit einfachen Schwertern zerschlagen können, ist unserer Meinung nach verbesserungswürdig.

Wer sich nicht wie der Kriegsgott Mars ins Getümmel stürzen möchte, kann auch auf anderen Wegen den Sieg davontragen. So sät ihr beispielsweise unter den gegnerischen Siedlern Zwietracht, um eine Revolution herbeizuschwören oder fordert euren Feind zu einem ehrenwerten Duell heraus. Für den letzteren Weg solltet ihr vorab jedoch einen starken Helden trainieren, um überhaupt eine Chance in der Arena zu haben. Diese alternativen Gewinnmethoden sollen dem Spieler ermöglichen, seine ganz eigene *Siedler*-Geschichte zu schreiben und zu erleben.

Mit Vorsicht zu genießen

Zugegeben: Die Pre-Alpha macht bislang einen hervorragenden Eindruck. Es wird ordentlich gewuselt, gewirtschaftet und gekämpft – scheinbar hat Ubisoft Blue Byte nach dem Drama um *Die Siedler: Königreiche von Anteria* im Jahr 2015 endlich wieder verstanden, worauf es beim Siedeln ankommt. Das Desaster um den unglücklichen *Diablo*-Verschnitt, bei dem nach Aufschrei der Fans damals unter anderem der *Siedler*-Bezug aus dem Titel gestrichen werden musste, sollte sich im Herbst 2019 auch wirklich nicht wiederholen. Um dem entgegenzuwirken, wird die Spielerschaft ähnlich wie bei *Anno 1800* mithilfe eines eigens dafür eingerichteten Forums in die weitere Entwicklung eingebunden. Als i-Tüpfelchen gibt Volker Wertich, der Ur-Schöpfer von *Die Siedler* für den Commodore Amiga, die Galionsfigur des ambitionierten Projekts und wiederholt wie alle anderen Beteiligten fast mantraartig das Ziel des Studios: ein einzigartiges Spielerlebnis aus Alt und Neu zu erschaffen. Bis zum offiziellen Release kann natürlich noch einiges passieren, bislang scheint *Die Siedler* jedoch auf einem guten Weg dorthin zu sein. ❑



Die ersten Ressourcen bringt ihr noch per Boot in eure neue Heimat, von da an seid ihr auf euch allein gestellt. Gut durchdachte Warenketten sind das A und O.

COSIMA MEINT



„Vom Wuselfaktor bis zum Aquarium-Effekt: *Die Siedler* macht bisher alles richtig.“

Liest man sich die sehr unterschiedlichen Wünsche und Vorstellungen der Spielerschaft durch, wird eines glasklar: Ein „*Siedler* für alle“, wie die Entwickler damals *Die Siedler 7* bezeichneten, kann es unmöglich geben. Mit *Die Siedler* scheinen die Entwickler jetzt jedoch auf einem guten Weg zu sein, an diesem Nonplusultra zumindest zu kratzen. Wir sind gespannt, welche Einblicke Ubisoft Blue Byte uns in den nächsten Monaten noch liefern wird und freuen uns darauf, im Herbst 2019 endlich wieder loszusiedeln. Wer sich nicht bis dahin gedulden kann, sollte übrigens einen Blick auf die *Die Siedler: History Collection* werfen, die bereits am 15. November 2018 für den PC erscheint. Für rund 40 Euro kommt ihr in den Genuss aller sieben Teile und ihrer Erweiterungen – das originale *Die Siedler* steht sogar jetzt schon einzeln zum Kauf bereit.

Typisch für die Reihe erwarten euch an der Oberfläche mal wieder zahlreiche fiese Mutanten, die euch ans Leder wollen.

Metro: **Exodus**

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 4A Games
Publisher: Deep Silver
Termin: 22. Februar 2019

Auf der Gamescom wurden wir zu Artjom, aus Köln wurde das postapokalyptische Russland – und aus Hitzetranspirant wurde Angstschweiß!

Von: Christian Dörre

Das ebenso wie seine Vorgänger auf den *Metro*-Romanen von Dmitri Gluchowski basierende *Exodus* spielt etwa zwei Jahre nach den Geschehnissen von *Last Light* und knüpft an die dort erzählte Geschichte von Protagonist Artjom an. Davon erfahren wir bei unserer Zocksession auf der Gamescom 2018 allerdings nicht viel. Stattdessen werden wir respektive unser Held ins kalte Wasser geworfen. Artjom droht zu ertrinken, wird jedoch von einer mysteriösen Fremden an Land gezogen und wiederbelebt. Von ihr erfahren wir, dass eine Gruppe von Plünderern wohl unsere Frau gefangen genommen hat. Nachdem Artjom das letzte bisschen Wasser ausgehustet hat, schnappt er sich auch gleich seine Waffen sowie ein paar wenige Kugeln und zieht los.

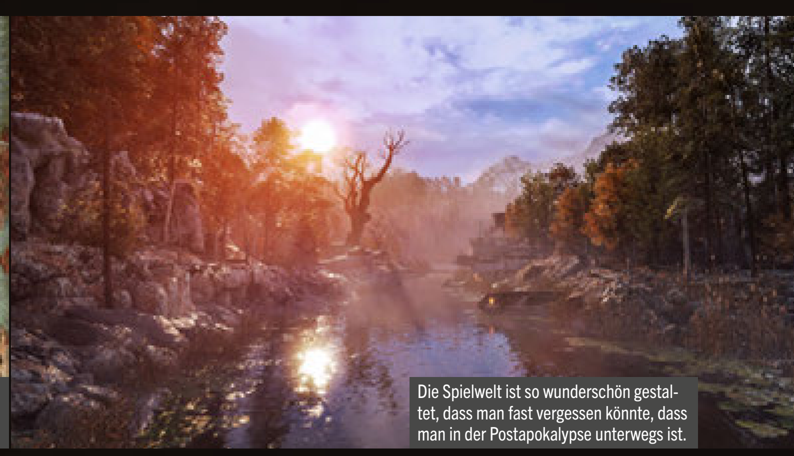
Intensive Feuergefechte

Nach ein paar Metern finden wir seine alte Armbrust, die wir ausrüsten, um leise vorzugehen, denn in der angrenzenden Siedlung wimmelt es vor Fieslingen. Die Areale sind recht weitläufig, aber dennoch so gestaltet, dass wir auch ohne Artjoms Kompass den rechten Weg finden. Als wir ein paar alte Hütten durchsuchen, um dort Ressourcen zu sammeln, damit wir Pfeile für die Armbrust sowie weitere Waffenverbesserungen herstellen können, werden wir dennoch unachtsam und laufen einem Trupp Gegner in die Arme. Wir erschießen den ersten und ziehen uns danach schnell zurück, denn nach nur wenigen eingesteckten Treffern beißt Artjom bereits ins Gras. Wir wechseln unsere Stellung, schleichen durch das Gestrüpp und sorgen so dafür, dass unsere Feinde nicht mehr wissen, wo wir uns befinden. Das klappt relativ problemlos. An der Gegner-KI sollte man also bis zum Release noch ein wenig arbeiten.

Da sich ein Gegner jedoch plötzlich umdreht, als wir uns an ihn heranschleichen, entbrennt das Feuergefecht erneut. Nachdem wir etwa fünf Feinde beseitigt haben, ergeben sich die beiden übrigen Fieslinge, die wir niederschlagen und deren Taschen wir plündern. Das ist auch nötig, denn wir haben zu viel Munition und auch einige Medi-Packs verbraucht. Ein hoher Preis für diesen Sieg, denn *Metro*-typisch ist Munition rar gesät. Glücklicherweise können wir mit den gesammelten Materialien ein paar Pfeilspitzen craften und nehmen uns vor, nun wirklich vorsichtiger zu sein. Wir schleichen also durch den Wald, halten Abstand zu Siedlungen sowie einzelnen Zelten



Die KI präsentierte sich in der Gamescom-Demo noch recht durchwachsen. Hier sollten die Entwickler noch etwas Arbeit investieren.



Die Spielwelt ist so wunderschön gestaltet, dass man fast vergessen könnte, dass man in der Postapokalypse unterwegs ist.

und Hütten und schalten Gegner still und leise aus, wann immer uns welche in die Quere kommen.

Wunderschöne Wildnis

Waren wir zuvor noch im Abendrot unterwegs, wird es nun langsam Nacht und aus dem Gebüsch können wir beobachten, wie ein Rudel Wölfe umherzieht. Als wäre das nicht schon genug, ertönt plötzlich lautes Gebrüll und ein riesiges Mutantenwesen stampft auf die Lichtung vor uns. Wir sind nun wirklich froh, uns für die leise Vorgehensweise entschieden zu haben. Die Atmosphäre bei unserem nächtlichen Waldspaziergang ist schlichtweg fantastisch. Statt die Kulisse und das Geschehen ständig mit Musik zu unterlegen, lassen 4A Games lieber die Natur für sich sprechen. Stille, leises Säuseln des Windes, dann plötzlich ein Knacken im Unterholz, Wolfsgeheul oder die schweren Schritte eines Mutanten – *Metro: Exodus* sorgt für eine stete Anspannung. Zudem ist die Landschaft wunderbar hübsch und detailliert; man könnte fast vergessen, dass man durch die Postapokalypse wandert.

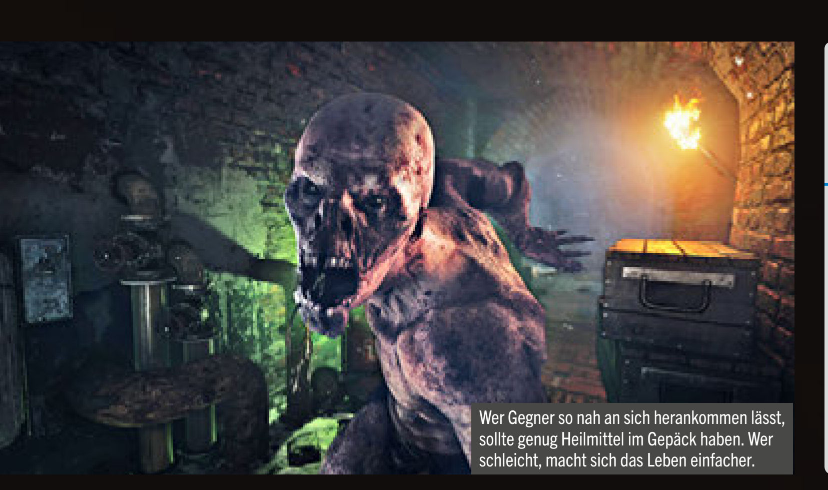
Kleinere Techniktücken

Dennoch fielen uns beim Zocken der PC-Version auch einige technische Unsauberkeiten auf, die bis zum Release Anfang nächsten Jahres noch behoben werden sollten. Neben einigen Clipping-Fehlern und mehreren Objekten, in denen sich Artjom verkeilen konnte, sorgte auch zum Teil starkes Tearing dafür, dass man ein wenig aus der Spielwelt herausgerissen wurde. Glücklicherweise bot *Metro: Exodus* während unserer Session aber auch so viele coole Momente, dass wir doch wieder ins spannende Geschehen gezogen wurden. So gehen wir beispielsweise ein paar Plünderern in die Falle und lauschen hilflos deren Gespräch, was sie nun mit uns anstellen wollen, oder wir stolpern in eine Höhle, in der uns plötzlich eine Art mutierter Krebs unter Wasser ziehen will.

Metro: Exodus fesselt uns trotz der genannten technischen Makel so sehr, dass unser einstündiger Anspieltermin wie im Flug vergeht. Zum Abschluss unserer Demo dringen wir in eine größere Siedlung ein und werden aufgrund eines verfehlten Schusses entdeckt. Das darauf folgende Feuergefecht ist packend und intensiv. Wir bleiben in Bewegung, gehen in Deckung, doch gegen die feindliche Übermacht haben wir letztlich keine Chance, da wir zuvor eben zu viele Medi-Packs verbraucht haben. Beim zweiten Versuch stellen wir uns etwas geschickter an, doch wir müssen die Maus aus der Hand legen, nachdem Artjom einen gezielten Kopfschuss abbekommen hat. ❑

Die verschiedenen Lager und Ortschaften glänzen mit vielen kleinen Details, wodurch die Spielwelt noch authentischer wirkt.

In feindlichen Lagern patrouillieren überall Wachen. Ihr solltet diese besser heimlich ausschalten, wenn ihr keinen Alarm auslösen wollt.



Wer Gegner so nah an sich herankommen lässt, sollte genug Heilmittel im Gepäck haben. Wer schleicht, macht sich das Leben einfacher.

CHRISTIAN MEINT



Packende Action, fesselnde Atmosphäre: Ein intensiver Trip in die Postapokalyse.

Technisch offenbarte *Metro: Exodus* noch ein paar Mängel, doch die Atmosphäre sucht ihresgleichen. Wenn man nachts durch das Unterholz schleicht und dabei versucht, Wölfe, Mutanten sowie feindliche Menschen zu umgehen und dabei auf jedes Geräusch und jeden Schatten achtet, baut sich eine extreme Spannung auf. Auch die Feuergefechte machten mir viel Spaß, da sie jedes Mal richtig packend und intensiv waren. An der Gegner-KI sollte man dennoch ein wenig arbeiten, denn die Fieslinge ließen sich manchmal viel zu leicht austricksen und ein anderes Mal schien es so, als könnten sie durch Wände sehen. Da es bis zum Release aber noch ein bisschen hin ist, bin ich frohen Mutes, dass die Entwickler von 4A Games diese Mängel noch beseitigen, sodass nichts die großartige Atmosphäre trüben kann!

Ori and the **Will of the Wisps**

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Moon Studios
Publisher: Microsoft
Termin: 2019

Ori soll in seinem zweiten Abenteuer auf mehr Nebencharaktere treffen, die ihm Quests geben.

Wir sprachen mit den Entwicklern, zockten den neuen Spirit-Trials-Modus an und probierten einige der neuen Features aus.

Von: Christian Dörre

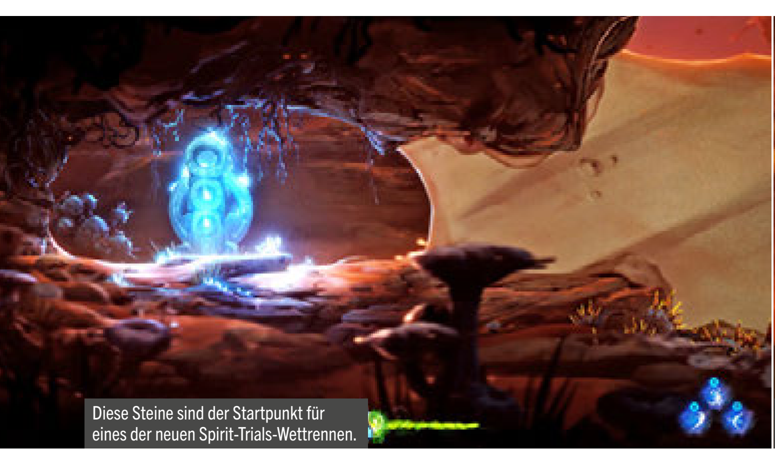
O*ri and the Blind Forest* war ein richtig knackiges, aber auch traumhaft schönes 2D-Action-Adventure, das die Spieler mit seinem märchenhaften Stil verzauberte. Nun planen die Entwickler der Moon Studios den ersten Teil aber mit dem Nachfolger *Ori and the Will of the Wisps* sogar noch mal toppen. Wie sie dies schaffen wollen, erklärten sie uns auf der Gamescom 2018 in Köln, wo wir zunächst einer ausführlichen Präsentation lauschten und anschließend auch selbst zum Controller greifen durften, um den neuen Spirit-Trials-Modus ein wenig anzuspielen.

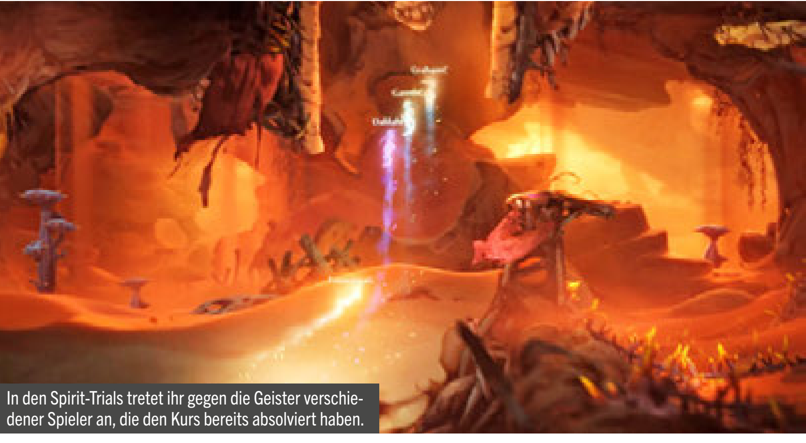
Mehr Skills, mehr Abwechslung

Zunächst gehen die Entwickler auf das erweiterte Kampfsystem ein und erklären, dass die Kämpfe im Vorgänger ihrer Meinung nach ein Schwachpunkt des Spiels waren, da sie doch nach einiger Zeit etwas eintönig wurden. Dies soll sich nun aber ändern. Ori darf nämlich in seinem neuesten Abenteuer unter anderem Schwerter, Speere oder einen Bogen nutzen. Ori kann dabei so schnell zwischen den verschiedenen Waffen und Spezialmanövern hin- und herschalten, dass man selbst mitten in einer Kombo die Angriffe wechseln kann. Das Ziel sei es, für *Ori and the Will of the Wisps* ein schnelles, abwechslungsreiches Kampfsystem zu kreieren, das immer frisch bleibt und die gesamte Spieldauer hindurch ür Unterhaltung sorgt.

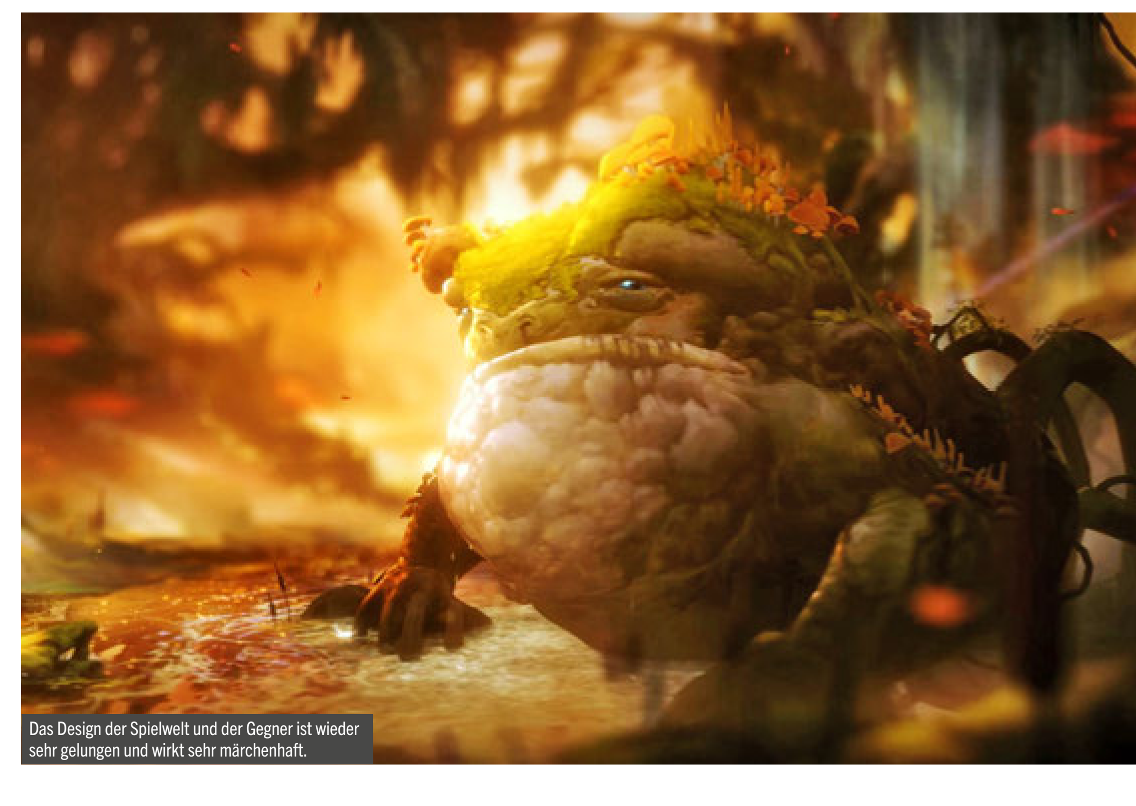
Doch man versichert uns, dass man den Fokus der Entwicklung nicht nur auf die Action lege, sondern die Spielwelt noch weiter ausbaue und mit interessanten Charakteren bevölkere. Die Entwickler erklären uns, dass die Community vor allem die Nebencharaktere sehr gerne mochte, sodass in *Will of the Wisps* nun mehr (teils wunderbar verschrobene) Figuren anzutreffen sind, die einem Geschichten erzählen, Tipps geben oder eben eine neue Nebenquest im Angebot haben. Man wolle die Stärken von *Ori and the Blind Forest* im Nachfolger weiter ausbauen und den Fans des ersten Teils das geben, was sie sich von einem zweiten Part erwarten.

Dennoch gehen die Entwickler nach dem Start einer Nebenmission, in der Ori ein paar garstige Schildkröten aufmischen soll, erneut auf das Kampfsystem ein. Man sagt uns, dass man den Spielern zwar nun mehr Möglichkeiten, Waffen und Fähigkeiten in die Hand gebe, man aber kein Button-Mashing wolle. Wer einfach stetig auf die Angriffstaste hämmert, wird sich schnell die Radieschen


Diese Steine sind der Startpunkt für eines der neuen Spirit-Trials-Wettrennen.


In den Spirit-Trials tretet ihr gegen die Geister verschiedener Spieler an, die den Kurs bereits absolviert haben.

von unten ansehen. Man führt uns im Kampf nun vor, dass man die Angriffsmuster der verschiedenen Gegner durchschauen und die Skills sowie Waffen von Ori geschickt kombinieren muss. Zudem sollte man rechtzeitig blocken. Die Entwickler sagen, man habe sich etwas von der *Dark Souls*-Reihe inspirieren lassen: „In *Ori and the Will of the Wisps* sind die Kämpfe nicht so schwierig und komplex wie in *Dark Souls*, doch die Spiele von From Software waren uns ein gutes Vorbild, um ein gleichermaßen motivierendes wie forderndes Kampfsystem zu entwickeln."


Das Design der Spielwelt und der Gegner ist wieder sehr gelungen und wirkt sehr märchenhaft.

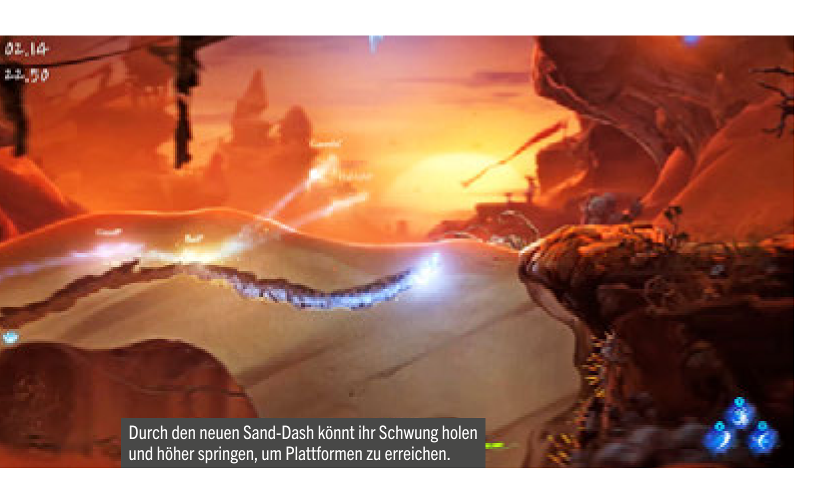
Schöne neue Welt

Ein weiterer Punkt, mit dem man den Vorgänger noch übertreffen möchte, ist die neue Spielwelt. Man sei sich bewusst, dass man für *The Blind Forest* eine schöne Welt erschaffen habe, doch man möchte diese für *The Will of the Wisps* nun noch glaubhafter gestalten. Dafür baute man eine neue Physik-Engine ein, die dafür sorgt, dass Objekte realistischer auf die Aktionen von Ori und den Gegnern reagieren. Die Welt soll nun nicht mehr einfach nur schön sein, sondern die Spieler wirklich in sich hineinziehen. Zudem verspricht man uns, dass auch *The Will of the Wisps* wieder viele kleinere Rätsel und Knobeleien bieten wird, die nun – dank der neuen Physik-Engine – noch ein Stückchen besser funktionieren sollen.

Anschließend zeigt man uns einige der neuen Fähigkeiten von Ori. So besitzt dieser nun eine Art Peitsche, mit der er sich an gewisse Punkte heranzieht oder davon wegschleudert. Außerdem führt man uns einen Skill vor, mit dem sich der Protagonist durch den Sandboden gräbt und mit einem Druck auf die Aktionstaste schwungvoll herausspringt – fast wie ein Delfin aus dem Wasser. So bekommt Ori mehr Schwung und kann gewisse Plattformen erreichen. Man möchte viele weitere dieser Fähigkeiten einbauen, um den Spielern noch mehr Interaktion mit der Spielwelt, vor allem aber auch verschiedene Vorgehensweise zu ermöglichen. Man betont ausdrücklich, dass auch *The Will of the Wisps* wieder ein forderndes Spiel werden soll, man möchte den Spielern aber nun erlauben, auf ihre eigene Weise bestimmte Stellen zu meistern. Wird man beispielsweise im normalen Kampf nicht mit den Schildkröten fertig, kann man sich nun auch eingraben, unter den Panzerträgern aus dem Boden herausschießen und so ihre Schwachstelle direkt erwischen. So möchte man erreichen, dass bei den Spielern weniger Frust aufkommt als noch in *The Blind Forest*. Dafür sollen nun auch die neuen Fähigkeiten sorgen, die man frei ausrüsten kann. Offensivere Spieler dürfen sogenannte Scherben ausrüsten, durch die Ori mehr Nahkampfschaden austeilt, während Anfänger auf Scherben setzen, die die Lebensenergie etwas erhöhen und auf diese Weise für mehr Widerstandskraft sorgen.

Auf den Geist gegangen

Nun stellt man uns den neuen Spirit-Trials-Modus vor. Man erklärt uns, dass *Ori and the Blind Forest* in der Speedrunner-Community sehr beliebt ist und man sich davon hat inspirieren lassen, diesen Modus zu entwickeln. Die Spirit-Trials basieren auf bestimmten Abschnitten im Spiel zwischen zwei Punkten, an denen das Spielgeschehen aufgezeichnet wird. Anschließend steht diese Strecke als Spirit-Trial zur Verfügung, quasi als ein Wettlauf von A nach B, bei dem derjenige gewinnt, der Oris Fähigkeiten geschickter einsetzt. Geister anderer Spieler werden hierfür als Gegner und auch zur Orientierung eingeblendet. Vor dem Start darf man sich die Strecke auch genau ansehen. Nach dem Rennen seht ihr eure Platzierung unter allen Spielern, die ebenfalls diesen Spirit-Trial abgeschlossen haben. Für diesen Modus dürfen wir auch selbst zum Controller greifen und haben mächtig Spaß dabei. Ori steuert sich wunderbar flüssig, die verschiedenen Fähigkeiten gehen superschnell von der Hand und der Kurs ist sehr schön, aber auch echt fordernd gestaltet. Von Versuch zu Versuch merken wir, dass wir besser werden, die Fähigkeiten cleverer einsetzen und dadurch schneller werden. Als uns die Entwickler erzählen, dass die Mitarbeiter der Moon Studios komplett süchtig nach diesem Spielmodus sind, glauben wir das sofort. Auch wir würden am liebsten sofort weiterspielen, um unsere persönliche Bestzeit zu unterbieten. ❑



Durch den neuen Sand-Dash könnt ihr Schwung holen und höher springen, um Plattformen zu erreichen.

CHRISTIAN MEINT



„Durchdachte Verbesserungen sorgen für ein noch stärkeres Spiel."

Es ist selten, dass Entwickler so offen darüber sprechen, was ihnen selbst nicht am Vorgänger gefallen hat, doch Moon Studios erwiesen sich bei unserem Treffen auf der Gamescom als überraschend ehrlich und Allürenfrei. Die Entwickler wissen anscheinend ganz genau, was gut und was weniger gut funktionierte und nehmen sich das Feedback der Community zu Herzen. Das Resultat daraus sind zahlreiche sinnvolle Erweiterungen und Verbesserungen, die dafür sorgen, dass *Ori and the Will of the Wisps* wohl noch abwechslungsreicher und motivierender wird als der erste Teil. Zudem sind die Spirit-Trials eine nette und süchtig machende Ergänzung, die wohl auch in unserer Redaktion für einige Wettbewerbe nach Feierabend sorgen werden. Schade nur, dass noch kein genauer Release-Termin bekanntgegeben wurde.

Der Samurai ist ein hartnäckiger Gegner. Nur mit der richtigen Taktik bringt ihr ihn zu Fall.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: From Software
Publisher: Activision
Termin: 22. März 2018

Sekiro: Shadows Die Twice

Auf der Gamescom durften wir das in einer Fantasy-Version des feudalen Japan angesiedelte Action-Adventure von From Software erstmals selbst zocken!

Von: Christian Dörre

Bei der E3-Messe wurde uns *Sekiro* vorgespielt, doch während sich die Entwickler recht problemlos durch die hübsch gestaltete Spielwelt bewegten und die Gegner ausschalteten, kommen wir in Köln ziemlich ins Schwitzen. Bei uns muss sich erst der From-Software-typische Lerneffekt einstellen. Bis wir wissen, wie wir bestimmte Gegner besiegen, indem wir ihre Attacken aushebeln, sterben wir mehrere Tode. Eigentlich kein Problem, darf man in *Sekiro* doch ein paar Mal wiederauferstehen. Bei manchen Feinden hilft es uns aber nicht, dass wir vor dem Game Over zwei Mal auf den Spuren Jesu wandeln dürfen.

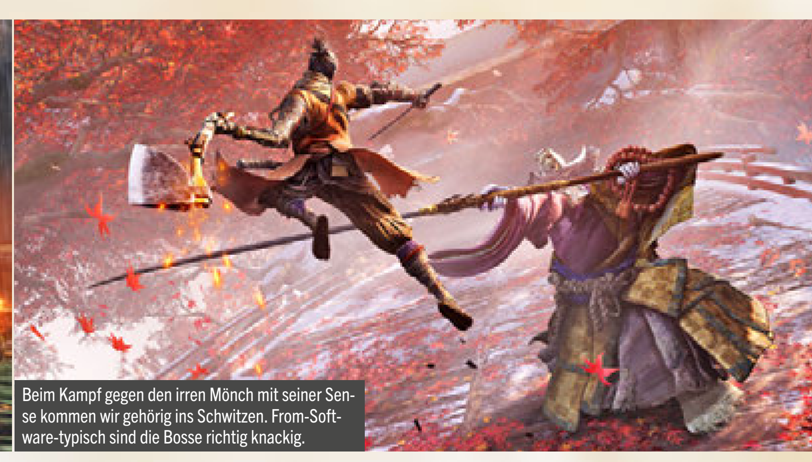
Spaß beim Sterben

Zunächst schwingen wir uns mit Shinobis Greifhaken über Dächer und Bäume, schalten Gegner unbemerkt von oben aus, doch dann treffen wir auf einen gut gepanzerten Samurai mit schweren, teils nicht konterbaren Attacken, der auch noch Unterstützung von Schützen und Schildträgern bekommt. Obwohl wir nur fünf Minuten im Spiel sind, sterben wir hier gefühlt tausend Tode.

Doch von Versuch zu Versuch lernen wir dazu. Wir nutzen Protagonist Shinobis Fähigkeiten besser und erkennen im Areal neue Wege, von denen aus wir ungesehen vorgehen können. Schlussendlich hangeln wir uns an dem Vorsprung entlang, auf dem der Schütze steht, und schalten ihn heimlich aus. Danach umgehen wir den Samurai und zerbrechen die Schilde der anderen Feinde mit unserer Axt, bevor wir ihnen unser Schwert in den Leib rammen. Anschließend springen wir aus erhöhter Position auf den Samurai, der nach dieser Attacke schon mal einen seiner zwei Lebensbalken einbüßt. Nun weichen



Protagonist Shinobi möchte sich an dem verfeindeten Klan rächen, der ihn verkrüppelte und seinen Lord entführte. Auf dem Weg lauern jedoch zahlreiche Feinde.

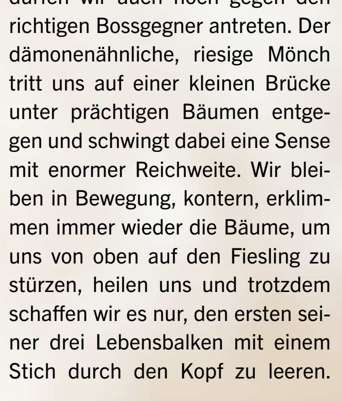


Beim Kampf gegen den irren Mönch mit seiner Sense kommen wir gehörig ins Schwitzen. From-Software-typisch sind die Bosse richtig knackig.

Die Kämpfe sind super motivierend, aber auch immer herausfordernd. Ihr solltet also geschickt blocken, ausweichen und euch nicht umstellen lassen.

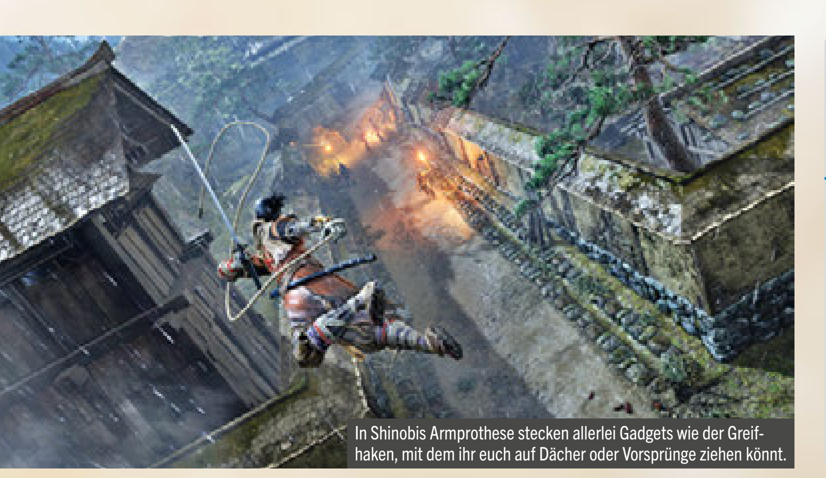
wir mit einer Rolle aus, kontern, was wir können, achten auf die Bewegungsmuster und schlagen immer wieder schnell zu. Der garstige Widersacher ist endlich Geschichte.

Jetzt gelangen wir in einen Hof, wo mehrere Gegner unterwegs sind und ein mächtiger Oger in Ketten liegt. Zunächst schleichen wir um den Platz und schalten die Schützen außerhalb aus. Der Oger wird trotzdem auf uns aufmerksam und reißt sich los. Wir halten Abstand zu dem Ungetüm und erledigen erst mal die menschlichen Gegner. Als die nur noch ein Haufen blutiger Matsch sind, wechseln wir unsere Nebenwaffe. Statt einer Axt oder den Wurfsternen haben wir nun eine Fackel, die wir dem Oger ins Gesicht schlagen und ihn so zum Brennen bringen. Der riesige Klopskerl, der zuvor versuchte, uns mit Dropkicks zu treffen, bekommt nun Panik. Dadurch können wir ihn mit unserem Schwert malträtieren. Diesen Vorgang wiederholen wir ein paar Mal und die Kreatur fällt tot in den Staub. Dafür brauchten wir sogar nur zwei Heiltränke! Überhaupt muss man sagen, dass sich die Kämpfe wunderbar wuchtig anfühlen und verdammt intensiv sind. Hat man die Fähigkeiten und Attacken erst mal verinnerlicht, fühlen sich die packenden Gefechte einfach richtig an. Auch wenn man mal auf die Fresse kriegt, steht man wieder auf, kämpft weiter und hat viel Spaß dabei. Man merkt von Minute zu Minute, wie man besser wird, und kann so das Hauen und Stechen noch mehr genießen. Zum Abschluss der Demo dürfen wir auch noch gegen den richtigen Bossgegner antreten. Der dämonenähnliche, riesige Mönch tritt uns auf einer kleinen Brücke unter prächtigen Bäumen entgegen und schwingt dabei eine Sense mit enormer Reichweite. Wir bleiben in Bewegung, kontern, erklimmen immer wieder die Bäume, um uns von oben auf den Fiesling zu stürzen, heilen uns und trotzdem schaffen wir es nur, den ersten seiner drei Lebensbalken mit einem Stich durch den Kopf zu leeren. Danach beißen wir ins Gras, denn der Mistkerl-Mönch beschwört Nebel und greift gleichzeitig mit drei Schattengestalten an.



Am 22. März 2019 erscheint *Sekiro* auch in einer Collector's Edition mit 18 cm großer Figur, Artbook, Soundtrack, Münzenreplika sowie einer Karte der Spielwelt.

Leider können wir nur noch ein Mal auferstehen und müssen den Controller der gespielten PC-Version beiseitelegen. 40 Minuten Spaß und fast so viele Tode liegen hinter uns und wir würden am liebsten einfach weiterspielen. Hoffentlich dürfen wir vor dem Release am 22. März nächsten Jahres noch mal eine weitere Demo zocken. ❑



In Shinobis Armprothese stecken allerlei Gadgets wie der Greifhaken, mit dem ihr euch auf Dächer oder Vorsprünge ziehen könnt.

CHRISTIAN MEINT



Grandioses Setting trifft auf motivierendes Kampfsystem. *Sekiro* wird richtig klasse!

Ich bin eigentlich gar nicht der große *Souls*-Spieler. Im Gegenteil: Ich konnte diese Selbstgeißelung mit so einem bockschweren Spiel nie so ganz nachvollziehen. *Sekiro: Shadows Die Twice* hat mich jetzt allerdings angefixt und ich kann die ewigen Lobeshymnen auf From Software endlich verstehen. Auf der E3 in Los Angeles begeisterte mich *Sekiro* mit seinem Setting, auf der Gamescom lernte ich nun das Gameplay lieben. Klar, ich musste einige Kraftausdrücke unterdrücken, als ich zum zehnten Mal von dem Samurai aufgespießt wurde, doch die Tode motivierten auch und sorgten für einen Lerneffekt. Wie unglaublich befriedigend es einfach war, diesen miesen Samurai endlich mit dem Schwert zu durchbohren oder den Oger zu fällen! Ich bin jedenfalls voll Vorfreude auf den Release im März nächsten Jahres.

Nero mag ne coole Backe sein, nichts geht aber über Dämonenjäger-Urgestein Dante. Die Identität der dritten Spielfigur ist derzeit noch ein Geheimnis.

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 8. März 2019

Devil May **Cry 5**

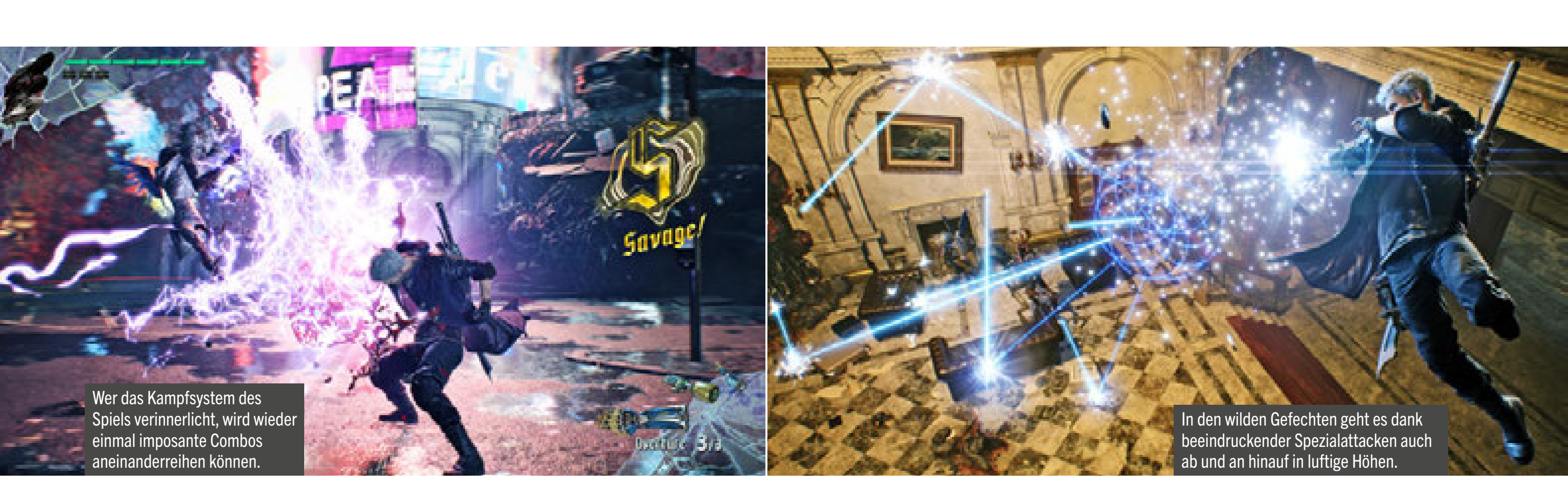
Flotte Dämonenmetzelei, die Spaß verspricht, aber auch einige Schwächen offenbart – wir durften den diabolischen Schnetzler schon ausprobieren!

Von: Christian Dörre/Lukas Schmid

Auf der E3 2018 wurde *Devil May Cry 5* im Rahmen der Pressekonferenz von Microsoft angekündigt und auf der gamescom in Köln durften wir das für Frühjahr 2019 angekündigte Action-Spektakel von Capcom nun auch endlich selbst anspielen. Nach dem westlichen Serien-Reboot namens *DmC* von Ninja Theory wird die Serie nun doch fortgesetzt und wieder von Capcom Japan entwickelt. *Devil May Cry 5* spielt dabei ein paar Jahre nach den Ereignissen von Teil 4. Nero hat mittlerweile eine eigene Dämonenjäger-Agentur namens Devil May Cry. Das passende Neon-Schild dazu hat ihm Serien-Urgestein Dante geschenkt. Neben den beiden genannten Monsterschlächtern wird obendrein noch ein dritter Protagonist spielbar sein. Zu dessen Identität schweigt sich Capcom derzeit jedoch noch aus.

Metzeln mit Nero

In der von uns gespielten gamescom-Demo steuern wir Nero, der nun nicht mehr den Devilbringer-Arm aus Teil 4 besitzt, sondern den noch mächtigeren und wandlungsfähigeren Devilbreaker, der von Waffenspezialist Nico für ihn gefertigt wurde. Bislang spielen sich die Fertigkeiten des Arms jedoch recht klassisch. Wir stoßen damit herumstehende Autos um, schmettern Dämonen die Faust in die hässliche Visage oder befördern sie in die Luft, um ihnen dort mit dem Schwert einzuheizen. Überhaupt lässt sich *Devil May Cry 5* wohl am besten mit dem Begriff „Oldschool" beschreiben. Mit einer Taste zückt ihr die Klinge, mit einer anderen schießt ihr und mit einer weiteren springt ihr durch die Gegend und weicht geschickt gegnerischen Angriffen aus. In unserer Demo präsentierte sich das Kampfsystem daher nicht ganz so ausufernd wie im Reboot von Ninja



Wer das Kampfsystem des Spiels verinnerlicht, wird wieder einmal imposante Combos aneinanderreihen können.

In den wilden Gefechten geht es dank beeindruckender Spezialattacken auch ab und an hinauf in luftige Höhen.

Neben Standardgegnern werden wir uns natürlich auch regelmäßig besonders mächtigen Bossen stellen müssen.

Theory. Auch die Areale erinnern bislang in ihrem Aufbau mehr an den ersten und dritten Teil. Sie sind also weder so abgedreht und wandelbar wie in *DmC*, noch erfordern sie so viel Backtracking wie im vierten Part. Typisch für die Serie bewegen wir uns über die vorgegebenen Pfade und verkloppen auftauchende Dämonen, die den Weg zum nächsten Gebiet versperren. Die Mistviecher in unserer Demo sind dabei schön schräg gestaltet. Neben eher klassischen Reapern treffen wir auch auf insektenähnliche Wesen, deren widerwärtige Wucherungen schön zerplatzen, wenn wir diese aufs Korn nehmen. Vor allem der am Ende der Demo auf uns wartende Boss gefiel uns richtig gut. Das Monster namens Goliath ist haushoch, mit Fell bewachsen, hat ein paar grässliche Klauen und messerscharfe Zähne – sowohl im mit Hörnern versehenen Kopf als auch im Feuer spuckenden Magen. Nero ist aber natürlich unbeeindruckt und verhöhnt die Kreatur sogar noch mit lässigen Sprüchen, als sich ihm diese zum brutalen Kampf stellt.

Alte Stärken, eine alte Schwäche

Sowohl bei den Standardgegnern als auch beim Boss spielen sich die Kämpfe wunderbar schnell und flüssig, bieten aber zumindest in unserer Demo noch nicht so viel Varianz wie in *DmC*. Trotzdem machte es ordentlich Laune, die Dämonen zu zerhacken oder den ungestümen Attacken von Goliath mit Doppelsprüngen auszuweichen. Fans der Reihe fühlen sich sofort wie zu Hause und man merkt schnell, dass sich die Entwickler mit ihrem Oldschool-Ansatz auf die Stärken der Serie konzentrieren wollten. Einen kleinen Makel der klassischen Teile hat *Devil May Cry 5* allerdings auch im Gepäck: Die Kamera ist nicht immer optimal. Zwar lässt sie sich nun auch in den abgesperrten Kampfabschnitten zumeist frei drehen, dennoch geht im Eifer des Gefechts oft ein wenig die Übersicht flöten. Während des Bosskampfes sorgte die Kamera sogar für unseren virtuellen Tod. Hier ist sie nämlich fest auf den widerlichen Koloss ausgerichtet, damit man seine Attacken im Blick hat und natürlich richtig mitbekommt, wie das Biest die Umgebung zerstört. An sich nicht schlecht, als wir jedoch vor dem Monstrum fliehen wollten, um im Hintergrund erspähte grüne Orbs einzusammeln, welche die Gesundheit von Nero wiederherstellen, dreht sich die Kamera automatisch, wir rennen quasi auf den Bildschirm zu und erkennen somit nicht mehr genau, wo wir hinlaufen. Dadurch rennen wir an den Orbs vorbei, kassieren einen Schlag und beißen ins Gras. Blöd: In der Demo gibt es noch keine Checkpoints und wir müssen den gesamten Demo-Abschnitt neu beginnen. Das ist zwar ein wenig ärgerlich, aber bis zum Release ist ja noch genug Zeit, um die Kamera ein wenig zu verbessern und die Action macht eh so viel Spaß, dass wir gar nicht lange sauer sein können. ❑



Jüngling Nero hat sich in *Devil May Cry 5* mit einer Dämonenjäger-Agentur selbstständig gemacht.

CHRISTIAN MEINT



„Herrlich flotte Oldschool-Action, die aber von einigen Makeln zurückgehalten wird“

Die *Devil May Cry*-Reihe hatte schon einige Höhe- und Tiefpunkte. Teil 1 war klasse, Part 2 hingegen ganz schlimm. Teil 3 bot fordernde und super abgedrehte Action, Dantes vierter Auftritt wirkte aber in vielerlei Hinsicht ein wenig altbacken und *DmC* von Ninja Theory erhielt komplett gemischte Reaktionen. *Devil May Cry 5* scheint sich nun sowohl hinsichtlich des Kampfsystems als auch des Spielaufbaus auf die Stärken der japanischen Ableger zu konzentrieren. Da ich Teil 1 und 3 weiterhin liebe, gefällt mir natürlich dieser Ansatz, obwohl ich mir – basierend auf der Demo – auch ein bisschen mehr Varianz wie in *DmC* sowie eine bessere Kamera gewünscht hätte. Da uns die Demo aber sowohl spielerisch als auch bezüglich der Story ins kalte Wasser warf, bin ich gespannt, wie *Devil May Cry 5* letztendlich wird. Drei spielbare Charaktere versprechen jedenfalls Abwechslung.

Iron Harvest **1920+**

Genre: Echtzeitstrategie-Spiel
Entwickler: King Art Games
Publisher: King Art Games
Termin: 4. Quartal 2019

In Bremen könnte ein Juwel des RTS-Genres entstehen. Wir haben die vielversprechende Alpha-Version der Dieselpunk-Echtzeitstrategie ausprobiert.

Von: Matti Sandqvist

Auch wenn noch so viele Fachexperten es seit Jahren behaupten, das Echtzeitstrategie-Genre wird in absehbarer Zeit ganz bestimmt nicht in die Rente geschickt. Bestes Beispiel dafür war die unglaublich erfolgreiche Kickstarter-Kampagne von *Iron Harvest 1920+*, die sage und schreibe knapp 1,3 Millionen anstatt der eigentlich veranschlagten 450.000 US-Dollar im vergangenen April für das vielversprechende RTS-Projekt einbrachte. Dass es dem Bremer Studio King Art Games (*Book of Unwritten Tales*, *Die Zwerge*) gelingen könnte, der *Company of Heroes*-Reihe starke Konkurrenz zu machen, davon durften wir uns nun anhand einer Closed-Alpha-Version überzeugen.

Alternative Geschichtsschreibung

Wer zuvor weder etwas von dem polnischen Künstler Jakub Rózalski und seiner Fantasiewelt „World of 1920+" noch von dem Brettspiel *Scythe* gehört hat, muss *Iron Harvest* nicht gleich als unspielbar oder uninteressant abschreiben. Die Entwickler wollen zwar in insgesamt drei Kampagnen ähnlich wie einstmals *Warcraft 3* oder *Command & Conquer: Tiberium Wars* eine spannende Story erzählen, vor allem ist aber das ziemlich abgedrehte Szenario wichtig. Rózalskis alternative Geschichtsschreibung ist im Jahr 1920 angesiedelt. Nach dem Ersten Weltkrieg stehen die Reiche der Sachsen, Polen und Russen kurz vor dem Krieg. In Sachsen möchte die sogenannte Fenris-Bewegung – ähnlich wie die Nazis in der Realität – den für sie ungenügenden Friedensschluss revidieren, in Russland will der charismatische Grigori Rasputin einen Aufstand gegen Zar Nikolaj anzetteln und der frisch gegründeten Republik Polonia kommt die innenpolitische Schwäche der beiden Nachbarn gerade zupass. Abgedreht ist Rózalskis Fantasiewelt aber nicht so sehr wegen der politischen Situation, sondern dank der vielen Dieselpunk-Elemente in seinem Universum. Statt Panzern und Maschinengewehrtrupps kämpften nämlich haushohe Mechs, Tesla-Soldaten und Spinnenbein-Artillerien auf den Schlachtfeldern des Ersten Weltkrieges – und bereiten sich nun auf die nächste globale Auseinandersetzung vor.



Wie in *Company of Heroes* müssen wir Ressourcenpunkte besetzen, damit wir Stahl und Öl ernten.

Um erfolgreich in den Gefechten zu sein, sollte man stets für die nötige Deckung der eigenen Einheiten sorgen.

Gegen die Mech-Einheiten kann die Infanterie entweder Granaten oder Geschütze einsetzen.

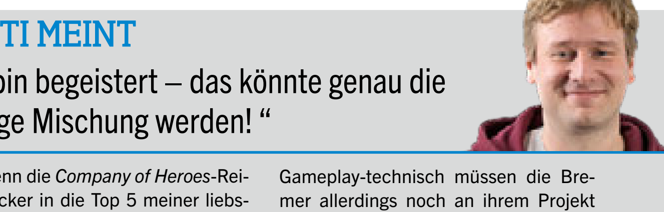
Die von uns gespielte Alpha von *Iron Harvest 1920+* war vom Umfang her noch sehr schmal und sollte lediglich verdeutlichen, wohin die Reise der Entwickler spielmechanisch und grafisch gehen soll. Dafür standen uns zum einen eine Herausforderungsmission und zum anderen eine Skirmish-Schlacht gegen den Computer zur Verfügung. Kampagnenmissionen oder Mehrspielergefechte waren dagegen nicht Teil der Alpha-Fassung. Ebenso bekamen wir die versprochenen Helden-Charaktere noch nicht zu Gesicht und auch die Truppenauswahl war mit acht unterschiedlichen Einheiten noch recht knapp bemessen. Das hat uns aber nicht überrascht, schließlich soll *Iron Harvest 1920+* erst Ende nächsten Jahres erscheinen.

Company of Heroes lässt grüßen

In der Herausforderungsmission galt es, insgesamt zehn Angriffswellen der sächsischen Streitkräfte zurückzuschlagen. Anfangs bekamen wir es noch mit wenigen Infanterie-Trupps zu tun, in den letzten Wellen beharkten uns hingegen zahlreiche Kampfläufer und Mech-Tanks. Ähnlich wie in der *Company of Heroes*-Reihe stehen uns nur wenige Gebäudetypen für die Basis zur Verfügung und auch die Anzahl unserer Truppen übersteigt selten die einer kleinen Kompanie. Auch das Ressourcenmanagement ist fast identisch mit Relics RTS-Reihe: Damit wir Stahl (für die Infanterie) und Öl (für mechanische Einheiten) ernten, müssen wir Sektoren auf der Karte besetzt halten. In den Kämpfen sollten wir ebenso auf die Deckung achten und zudem die Spezialfertigkeiten wie etwa Granaten oder Fernangriffe unserer Truppen optimal einsetzen. Wer also bereits Erfahrungen mit der *Company of Heroes*-Reihe gesammelt hat, wird sich in *Iron Harvest 1920+* sogleich heimisch fühlen.

Bei dem Skirmish-Gefecht ging es darum, gegen einen KI-Kontrahenten zu kämpfen und entweder als Erster eine bestimmte Menge Siegespunkte zu sammeln oder die feindlichen Truppen komplett zu vernichten – sprich wie in den meisten RTS-Spielen. Die Siegespunkte bekam man, indem man strategische Positionen auf der recht übersichtlichen Karte einnahm und besetzt hielt – auch hier lässt *Company of Heroes* nett grüßen. Am auffälligsten in der Skirmish-Schlacht war es, dass man kaum von einem KI-Gegner reden konnte, sondern eher von einem vorgegeben Script, dem die feindlichen Einheiten stets gefolgt sind. Ausgeprägt war das vor allem dann, wenn wir mit Mech-Einheiten Punkte auf der Karte besetzt hielten und der Computer alle zwei Minuten Infanterie auf ein Selbstmordkommando gegen unsere unbezwingbaren Blechbüchsen schickte. Da es sich bei der Alpha aber um eine Art Demo handelt, machen wir uns vorerst noch keine Sorgen um die KI-Fähigkeiten von *Iron Harvest 1920+*. Immerhin war die Wegfindung in der frühen Fassung fast ohne Fehl und Tadel und ebenso ging das Schere-Stein-Papier-Prinzip in puncto Truppentypen gut auf.

Insgesamt hinterließ die Alpha bei uns einen runden Eindruck, insbesondere die detaillierte und liebevolle Grafik und die gewollte Nähe zur *Company of Heroes*-Reihe hat uns richtig gut gefallen. Natürlich müssen die Entwickler noch eine Menge Arbeit in ihr vielversprechendes Projekt stecken. Wie abwechslungsreich die Kampagnenmissionen werden, wie gut das Balancing der unterschiedlichen Fraktionen im Mehrspielermodus ausfällt und wie viele taktische Möglichkeiten die Truppentypen schlussendlich bieten, werden wir erst im nächsten Jahr erfahren. Festhalten lässt sich jedoch, dass Fans von Echtzeitstrategie-Spielen à la *Company of Heroes* den Titel auf jeden Fall auf dem Radar behalten sollten. ❑



MATTI MEINT

„Ich bin begeistert – das könnte genau die richtige Mischung werden! “

Auch wenn die *Company of Heroes*-Reihe es locker in die Top 5 meiner liebsten Echtzeitstrategie-Spiele schafft, muss ich zugleich gestehen, dass Relics RTS-Serie auch so manche Schwächen hat. Vor allem die Handlung in den Kampagnen fand ich oftmals viel zu stereotypisch und auch das Szenario als solches kam mir spätestens beim zweiten Teil etwas zu verbraucht vor. Mit *Iron Harvest 1920+* könnte es King Arts Games tatsächlich gelingen, das Spielprinzip von *Company of Heroes* in ein – meiner Meinung nach – deutlich interessanteres Setting zu verfrachten. Gameplay-technisch müssen die Bremer allerdings noch an ihrem Projekt arbeiten, was aber bei einer frühen Alpha-Version mehr als verständlich ist. Vor allem die KI war in der von mir gespielten Fassung kaum da. Ebenso würde ich mir wünschen, dass den Entwicklern die eine oder andere Spielmechanik einfällt, damit sie sich von ihrem großen Vorbild ein wenig absetzen. Potenzial ist hier aber durchaus vorhanden und so kann ich jedem RTS-Fan nur empfehlen, *Iron Harvest 1920+* in den nächsten zwölf Monaten nicht aus den Augen zu verlieren.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele


Heldin Juno Markov hat ein Händchen für den Raumkampf. Ihr auch?

REBEL GALAXY OUTLAW

Weltraum-Action kehrt zurück

Anfang 2019 wird *Rebel Galaxy Outlaw* den Entwickler-Hangar verlassen und eure Rechner ansteuern – bei der Fortsetzung der Weltraumaction von Double Damage Games handelt es sich um ein Prequel, das 34 Jahre vor der Handlung des Vorgängers spielt.

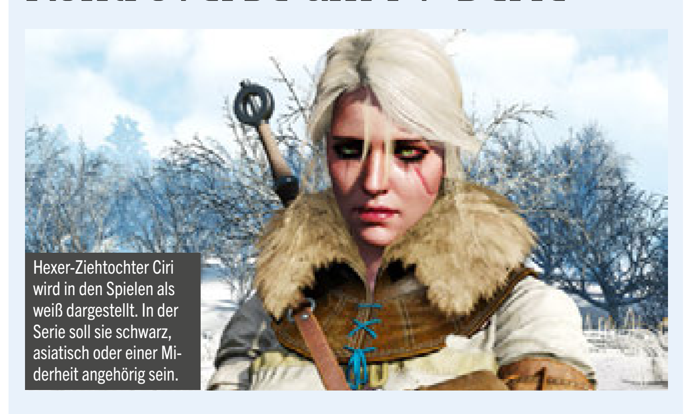
In *Rebel Galaxy Outlaw* verkörpert ihr Juno Markev, eine Schmugglerin, die ihre Verbrecherkarriere eigentlich an den Nagel hängen will. Das Schicksal funkt ihr jedoch dazwischen: Nachdem Juno ihr Schiff verliert und ein alter Freund Schulden einfordert, muss sie ein weiteres Mal in die Unterwelt der Galaxie abtauchen. Einen ersten Vorgeschmack auf Junos Abenteuer bietet der animierte Cinematic-Trailer von Studio Titmouse, in dem die Heldin von einem mysteriösen Mann verfolgt wird und schließlich eine Bruchlandung hinlegt.

In *Rebel Galaxy Outlaw* verbessert ihr euer Schiff, ballert Feinde im Weltall ab, unterhaltet euch mit diversen NPCs und beweist euer Geschick beim Billard und Pokern. Oder ihr lauscht beim Düsen durch das Weltall den mehr als 20 Stunden intergalaktischer Radiomusik des Subspace-Senders. Ihr bewegt euer Raumschiff nun frei durch die Galaxie, statt wie im Vorgänger *Rebel Galaxy* auf Schienen zu gleiten. Eine Menge Screenshots sowie den Cinematic-Trailer findet ihr auf der Homepage von *Rebel Galaxy Outlaw*. ❑

Info: www.rebel-galaxy.com

THE WITCHER AUF NETFLIX

Kontroverse um TV-Serie


Hexer-Ziehtochter Ciri wird in den Spielen als weiß dargestellt. In der Serie soll sie schwarz, asiatisch oder einer Minderheit angehörig sein.

Mit Henry Cavill (*Justice League, Mission Impossible: Fallout*) hat die seit längerer Zeit angekündigte *The Witcher*-Serie auf Netflix kürzlich ihren Hauptdarsteller Geralt von Riva gefunden. Die Besetzung der restlichen Rollen steht hingegen noch aus – und die Vorstellungen der Macher der TV-Adaption bezüglich Geralts Ziehtochter Ciri sorgen nun für kontroverse Diskussionen. Gesucht wird nach einer jungen Dame zwischen 15 und 18 Jahren, die bevorzugt schwarz, asiatisch oder einer ethnischen Minderheit angehörig ist. Vermeintlichen Fans der Vorlage ist dies ein Dorn im Auge, manche drohen sogar mit einem Boykott der Serie. Viele andere dürften das wohl deutlich lockerer sehen. Gleichzeitig mit dem Casting-Aufruf wurde auch ein wenig zu Ciris Hintergrundgeschichte bekannt. Sie muss sich nach dem Tod ihrer Eltern alleine durchschlagen und entdeckt dabei ihre magischen Kräfte. ❑

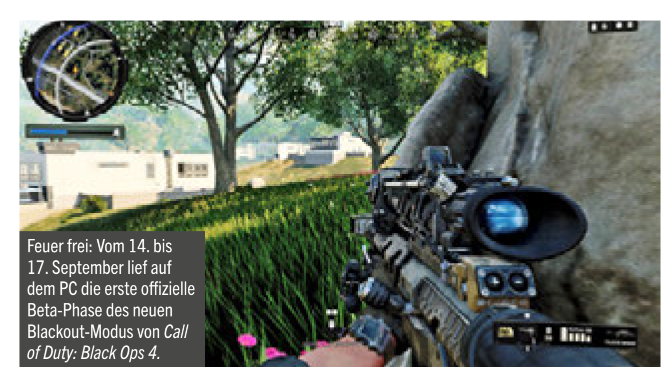
Info: www.netflix.com/de/title/80189685

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Startschuss zur Blackout-Beta

Seit dem 14. September ist es endlich soweit: Der neue Blackout-Modus von *Call of Duty: Black Ops 4* ist in die Beta-Phase gestartet. Hier können sich Shooter-Fans mit bis zu 87 anderen Spielern in massive Battle-Royale-Schlachten stürzen. Auf der Karte, die auch Versatzstücke alter Multiplayer-Maps des *Black Ops*-Franchise enthält, bekommt ihr es dabei nicht nur mit menschlichen Feinden und einer stetig wachsenden Todeszone zu tun – in Blackout wollen euch ebenfalls Zombies ans Leder. Um euch den zahlreichen Gefahren zu stellen, bekommt ihr in Blackout diverse modifizierbare Waffen an die Hand. Dazu kommen Medi-Kits, Rüstungen und Items wie Stacheldraht oder ein fernsteuerbares Erkundungsfahrzeug. Zeitlich begrenzte Perks sorgen für eine zusätzliche taktische Komponente. Wir waren während unserer Testsessions bereits sehr angetan. Auch dank der bewährten Shooter-Mechanik der *Call of Duty*-Serie kommt hier am 12. Oktober ein richtig gutes Battle Royale auf uns zu. ❑

Info: www.callofduty.com/de


Feuer frei: Vom 14. bis 17. September lief auf dem PC die erste offizielle Beta-Phase des neuen Blackout-Modus von *Call of Duty: Black Ops 4.*

MOBILE-**GAMES-CHECK**

powered by honor



An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

POKÉMON: KARPADOR JUMP

Karpador: Platscher, jetzt!

Karpador ist ein Pokémon der ersten Generation der Taschenmonster-Spiele, das nicht unbedingt für seine Schnelligkeit oder Kraft bekannt ist. Oder sonst irgendetwas Positives. Dennoch hat es das Fisch-Pokémon zu einem eigenen Spiel gebracht! Wieso? Nun, mag Karpador auch ein schwachbrüstiger Zeitgenosse sein, so kommt er doch in verschiedensten Formen vor, die ihr im Android-Game sammeln und trainieren könnt. Richtig gehört: Karpador kann zwar nur recht nutzlos in die Luft springen, diese Fähigkeit müsst ihr im Spiel dennoch trainieren. Bei Liga-Duellen müsst ihr nämlich beweisen, dass kein Karpador besser springen kann als eures! Außerdem dürft ihr das Aquarium für eure Wasser-Taschenmonster nach eurem Geschmack gestalten, gelegentlich besuchen euch außerdem andere Pokémon wie Pikachu oder Glurak, die euch beim Training eurer Gefährten zur Seite stehen.

INFOS

GENRE: Simulation
ENTWICKLER: Pokémon Company
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Free2Play

WERTUNG



TEMPLE RUN 2

Ein Mobile-Klassiker

Temple Run ist vermutlich jedem ein Begriff, der jemals mit Smartphone-Spielen in Berührung gekommen ist. Bei diesem Endlos-Runner habt ihr im Grunde nur ein Ziel: Soweit kommen, wie nur möglich. Um diese Aufgabe möglichst erfolgreich zu meistern, also einen guten Highscore zu erzielen, sammelt ihr während eurer Läufe In-Game-Währung, für die ihr im Gegenzug eure Figur verbessern und nützliche Features freischalten und verstärken könnt. Die Steuerung besteht dabei aus Wischgesten über den Bildschirm, denn der Protagonist rennt von alleine, immerhin wird er von wild gewordenen Affen verfolgt. Der zweite Teil bietet einige Neuerungen gegenüber seinem Vorgänger, wie abwechslungsreichere Welten und eine verbesserte Grafik. *Temple Run 2* macht immer wieder Spaß.



INFOS

GENRE: Action
ENTWICKLER: Imangi Studios
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Free2Play

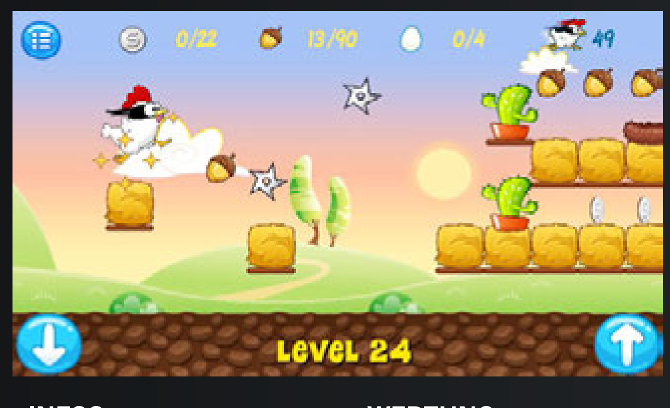
WERTUNG



NINJA CHICKEN

Ein ganz besonders Huhn

Nüsse futtern und Eier legen: Klingt wie der Alltag eines typischen Huhns? Münzen sammeln, Hindernissen ausweichen, sich nicht von Gegnern erwischen lassen: Klingt das auch noch nach einem typischen Hühnerleben? Mitnichten! In *Ninja Chicken* schlüpft ihr in die Rolle des titelgebenden Ninja Chicken, eigentlich ein ganz gewöhnliches, weißes Huhn. Allerdings leidet Ninja Chicken an Hühnerdemenz und denkt deshalb, es wäre ein Ninja. Nicht nur das: Ninja Chicken denkt, es sei der beste Ninja von allen! Um alle anderen Hühner davon zu überzeugen, kommt ihr ins Spiel. In diesem Arcade-Game müsst ihr vielen Hindernissen ausweichen, durch die Spielwelten hüpfen, Münzen und Eicheln sammeln und an bestimmten Stellen Eier legen. Als Belohnung gibt es nichts Besonderes, dafür aber einen Highscore. *Ninja Chicken* ist ein Urgestein unter den Android-Spielen und schon im Februar 2012 erstmals erschienen, seitdem gab es einige Updates.



INFOS

GENRE: Arcade
ENTWICKLER: Adzert Corp
PLATTFORM: Android
PREIS: Kostenlos, ohne App-Käufe

WERTUNG




AB DIENSTAG
18. SEPTEMBER 22:00
LOVE
HATE
NEUE STAFFEL

MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.

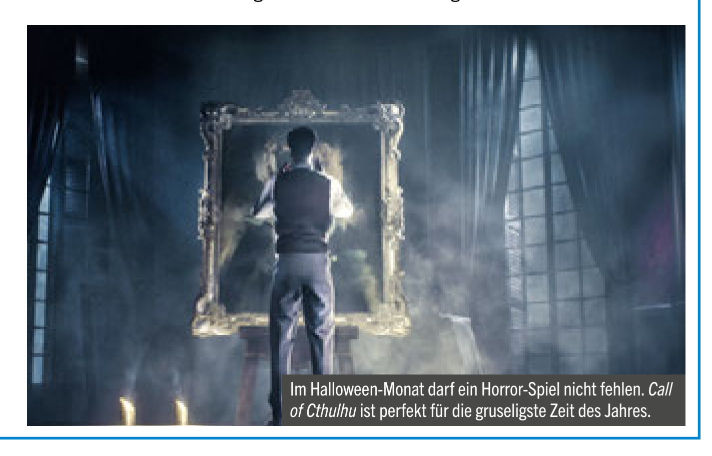


CALL OF CTHULHU

„Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn."

Genre: Adventure
Entwickler: Cyanide Studios
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 30. Oktober 2018

Der Oktober ist mein Monat! Es ist endlich Herbst, ich habe Geburtstag und es ist Halloween! Zeit, gruselige Filme zu schauen, makabere Bücher zu lesen und Horror-Spiele zu spielen. Da fällt *Call of Cthulhu* genau in mein Metier: ein Horror-Adventure basierend auf der Geschichte von Horror-Autor H.P. Lovecraft. Okkultismus, Mythologie und alte Götter vereint das Spiel in sich und das sind zufällig auch meine Spezialgebiete (neben der intensiven Nutzung von Netflix). Ich freue mich schon ungemein, mich als Privatdetektiv, Alkoholiker und tablettenabhängiger Edward Pierce auf den Weg nach Darkwater zu machen, um dort den mysteriösen Umständen der Familie Hawkins auf die Schliche zu kommen. Diese sind alle bei einem Brand draufgegangen und mein einziger Anhaltspunkt ist ein verstörendes Bild, das Mama Hawkins wohl im völligen Delirium gemalt hat. Das bringt mich aber nicht sonderlich voran, weshalb ich auf der abgelegenen Insel nach Hinweisen suche und Missionen erledige, um mehr herauszufinden. Dabei unterstützt mich das RPG-System, das mir eine Reihe von Fähigkeiten zur Verfügung stellt. Klar, die muss ich erst mal freischalten, aber dann helfen sie mir vor allem in Dialogen mit den Inselbewohnern. Je nachdem, was ich freischalte, kann ich andere Dialogoptionen wählen oder andere Handlungen ausführen. Das erinnert mich persönlich stark an *The Council*, ein Adventure-Rollenspiel, das zufälligerweise auch von Focus Home Interactive gepublished wird. Wie dort gibt's in *Call of Cthulhu* die Möglichkeit, verschiedene Wege zu gehen. Anders ist aber, dass auch der Geisteszustand von Edward öfter mal flöten geht. Nach traumatischen Erlebnissen wird er wahnsinnig, trifft unüberlegte Entscheidungen. Was für ein perfektes Spiel für eine verregnete Halloween-Nacht!


Im Halloween-Monat darf ein Horror-Spiel nicht fehlen. *Call of Cthulhu* ist perfekt für die gruseligste Zeit des Jahres.



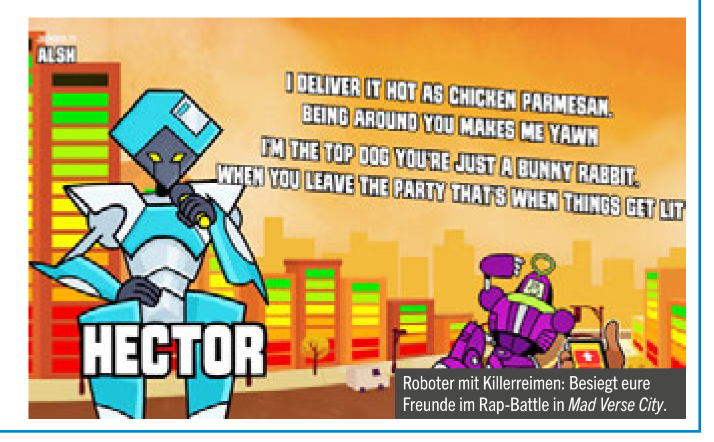
THE JACKBOX PARTY PACK 5

„Ein bisschen (feuchtfröhlicher) Spaß muss sein."

Genre: Partyspiel
Entwickler: Jackbox Games
Publisher: Jackbox Games
Termin: Herbst 2018

The Jackbox Party Pack 5 **hilft dabei, dem nahenden Herbst und Winter die Melancholie auszutreiben – ein paar Freunde und gute Engiischkenntnisse vorausgesetzt.**

Mithilfe der *Jackbox*-Spiele habe ich schon viel über meinen Freundeskreis gelernt. Wer am schlagfertigsten ist zum Beispiel, wer am schlechtesten lügt, wer die schönsten Mopsmeisen malt und wer den schwärzesten Humor hat. Ich besitze alle vier bislang veröffentlichten Partyspiel-Sammlungen und erwarte auch von Nummer fünf grandiose und vor allem unkomplizierte Mini-Games, bei denen man keine zig Controller, sondern jeder nur sein eigenes Smartphone zum Mitmachen braucht. Die Auswahl hört sich verheißungsvoll an, neben dem aberwitzigen Quiz-Spiel *You don't know Jack* in einer verbesserten Version enthält *The Jackbox Party Pack 5* ein Rap-Battle-Duell (*Mad Verse City*) für bis zu acht Teilnehmer, bei dem sich Riesenroboter per Text-zu-Sprache-Funktion eure heißen Reime um die Ohren hauen. Oder ihr versucht in *Split the Room* hypothetische Situationen zu erfinden, bei denen die Anwesenden möglichst geteilter Meinung sein sollen. Oder ihr zeichnet in *Patently Stupid* debil-geniale Erfindungen, deren Einsatzzweck eure Gäste erraten müssen. Was sich hinter dem Spiel *Crab Nebula* verbirgt, weiß ich momentan noch nicht, aber selbst wenn es nicht gefällt – ein bisschen Schwund ist ja immer und mit den richtigen Gästen wird jeder *Jackbox*-Abend ein fabelhaftes Vergnügen. Der Nachteil: Ohne zumindest gute Englischkenntnisse funktionieren die meisten Jackbox-Spiele nicht. Auch blöd für alle, die sich gerne einen Termin im Kalender anstreichen wollen: Es gibt keinen Release-Termin außer dem schwammigen „Herbst 2018". Hoffen wir mal auf den nächsten Monat, sonst war der Eintrag hier umsonst.



Roboter mit Killerreimen: Besiegt eure Freunde im Rap-Battle in *Mad Verse City*.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Forza Horizon 4
Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Publisher: Microsoft
Termin: 2. Oktober 2018

Assassin's Creed: Odyssey
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Quebec
Publisher: Ubisoft
Termin: 5. Oktober 2018

Call of Duty: Black Ops 4
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision
Termin: 12. Oktober 2018

Fallout 76
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bethesda
Publisher: Bethesda
Termin: 14. November 2018

Battlefield 5
Genre: Shooter
Entwickler: Digital Illusions
Publisher: Electronic Arts
Termin: 20. November 2018

WWE 2K19
Genre: Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts
Publisher: 2K Games
Termin: 9. Oktober 2018

Call of Cthulhu
Genre: Adventure
Entwickler: Cyanide Studios
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 30. Oktober 2018

Hitman 2
Genre: Action
Entwickler: IO Interactive
Publisher: Warner Bros.
Termin: 13. November 2018

Darksiders 3
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Gunfire Games
Publisher: THQ Nordic
Termin: 27. November 2018

Just Cause 4
Genre: Action
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Square Enix
Termin: 4. Dezember 2018



FORZA HORIZON 4

„Playground hat den Spielspaß-motor wohl noch mehr getunt.“

Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Publisher: Microsoft
Termin: 2. Oktober 2018

Playgrounds Spaß-Raserei dreht bereits die vierte Runde. *Forza Horizon 4* lockt mit einem Jahreszeitenwechsel und frischen Motivationsfaktoren.

Forza Horizon hat sich zu meiner Lieblings-Rennspielserie gemausert und liegt damit in meinem Ranking sogar vor der ebenfalls brillanten *Forza Motorsport*-Reihe. *Horizon* ist für mich der Inbegriff des Fun-Racers, werden hier doch zwei Dinge gemixt, die perfekt zusammenpassen: Autofahren und Musikhören. Ich finde es dennoch gut, dass das Festival-Feature diesmal in den Hintergrund rückt, denn nach bislang drei Teilen ist das Ganze doch ziemlich ausgelutscht. Die Stars von *Forza Horizon 4* sind die britische Spielwelt und der Jahreszeitenwechsel.

Nicht nur optisch bietet die Open World im Frühling, Sommer, Herbst und Winter eine große Vielfalt. Ich darf mich auch auf immer neue Herausforderungen freuen, etwa auf regennasse Straßen im Herbst oder auf spiegelglatte, zugefrorene Seen im Winter. Gespannt bin ich auch auf die neue Möglichkeit, Grundstücke und Häuser zu erwerben, um seinem Fuhrpark ein ansehnliches Zuhause zu bieten. So besteht in *Forza Horizon 4* die Motivation nicht nur darin, neue Fahrzeuge zu kaufen, denn schließlich erhält man im Spielverlauf ohnehin jede Menge Karossen geschenkt. Ich freue mich überdies auf die spaßigen und spektakulär inszenierten Events, in denen ich gegen Flugzeuge, Züge oder Luftkissenboote antrete. Toll ist die Idee mit der *Halo*-Mission, in der ich im Warthog des ikonischen Masterchiefs über die britische Spielwelt heize und dabei von der KI Cortana begleitet werde, die über Funk zu mir spricht. Da wird zum Beispiel eine Tunneldurchfahrt mit den Worten kommentiert: „Diese Höhle ist nicht natürlichen Ursprungs“.



Luftkissenboot vs. Toyota-Pickup: In spektakulären Events tretet ihr wieder gegen überdimensionale Vehikel an.

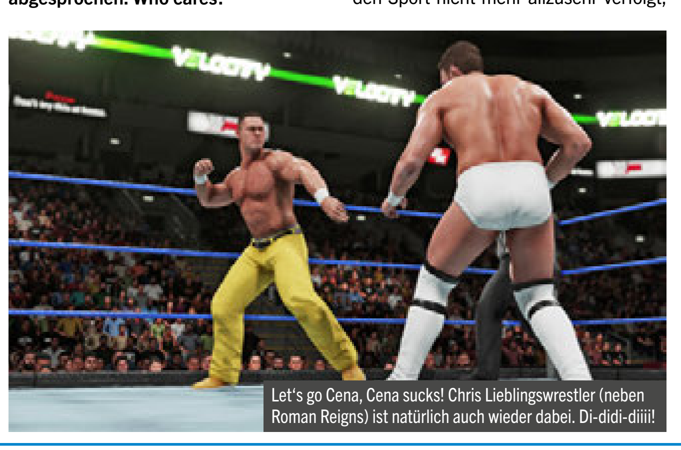


WWE 2K19

„Whatcha gonna do when stupid quicktime-events run wild on you?“

Genre: Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts, Yuke's
Publisher: 2K Games
Termin: 9. Oktober 2018

Ja, Wrestling ist nicht „echt“, die hauen sich ja gar nicht wirklich auf die Schnauze. Und ja, die Ergebnisse sind abgesprochen. Who cares?


Let's go Cena, Cena sucks! Chris Lieblingswrestler (neben Roman Reigns) ist natürlich auch wieder dabei. Di-didi-diiii!

Denn wenn Wrestling eines kann, dann ist es das: unterhalten. Ich persönlich habe auch einige Jahre zwischendurch den Sport nicht mehr allzusehr verfolgt, meine große „Fan“-Phase waren eher die späten 80er und die 90er, mit Randy Savage, Roddy Piper, dem Undertaker, Shawn Michaels, The Rock, Stone Cold und Co. Seit einiger Zeit schaue ich aber wieder vermehrt rein, WWE-Network-Streaming sei Dank. Und daher kommt mir auch die neueste Auflage von 2Ks Wrestling-Simulation nur recht. Klar, auch die ist nicht perfekt, wie momentan die Storylines und das Booking in der realen WWE auch. Aber trotzdem macht es Laune, seinen eigenen Wrestler zu Titelehren zu führen. Oder sich im Universe-Mode die WWE so zurechtzustricken, wie sie einem in den Kram passt. Sogar eigene wöchentliche Shows oder Pay-per-view-Events lassen sich kreieren und dank der vielen Community-Downloads baut ihr jeden noch so obskuren Wrestler in eure eigene Liga ein und lasst ihn gegen die etablierten Stars antreten. So wie etwa im letzten Jahr Marty Scurll bei mir kräftig in Raw aufgeräumt hat. Und diese Freiheit, die einem das Spiel lässt, diese Atmosphäre ist es dann auch, die das Spiel ausmacht. Denn wenn man ganz ehrlich ist, dann ist das Gameplay schon seit Jahren nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, das Kontersystem etwa frustriert mitunter ganz schön und oftmals ist das Ganze auch viel zu hakelig. Hinzu kommt eine Engine, die 2K langsam, aber sicher mal komplett austauschen dürfte, trotz der Frischzellenkur im letzten Jahr. Denn schaut man sich die Umgebungstexturen im neuesten Trailer an, gruselt es einen regelrecht. Nichtsdestotrotz: Ich werd' wieder einen Heidenspaß haben!

PC Games AWARD Ausgabe 10/2018 90

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION-ADVENTURE

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 14. September 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 16 Jahren

Shadow of the Tomb Raider ist ein tolles Spiel geworden. Das zaubert Lara ein Lächeln ins Gesicht.

Shadow of the **Tomb Raider**

Lara Croft ist zurück und knüpft an alte Traditionen an. Warum ihr neuestes Abenteuer ihr bisher bestes ist, klären wir im ausführlichen Test.

Von: Matthias Dammes

Vor mehr als fünf Jahren schickten sich die Entwickler von Crystal Dynamics an, eine Videospiel-Ikone neu zu erfinden. Mit dem Reboot von *Tomb Raider* gelang es ihnen, eine neue, moderne und vor allem menschlichere Lara Croft zu erschaffen, vernachlässigten damals aber noch ein paar alte Tugenden der Reihe. Mit *Shadow of the Tomb Raider* kommt die neue Origin-Trilogie der jungen Archäologin nun zu ihrem Abschluss. Die Leitung des Projekts haben diesmal die Entwickler von Eidos Montreal übernommen, aber das tut dem Spiel keinen Abbruch, wie wir im Test erfreut feststellen konnten. Im Gegenteil: Nach dem bereits sehr guten Vorgänger gelingt noch einmal eine Steigerung und vor allem die Rückkehr zu den Abenteuer-Wurzeln der Serie.

Mehr Abenteuer wagen

Das mit den Vorgängern etablierte Spielkonzept und viele der bekannten Gameplay-Features behalten die Entwickler in großen Teilen bei. Kenner der Reihe finden sich also sofort zurecht. Lara klettert akrobatisch durch wunderhübsch gestaltete Landschaften, liefert sich spannende Auseinandersetzungen mit Widersachern und erkundet die Hinterlassenschaften antiker Zivilisationen. Wurden schon bei *Rise of the Tomb Raider* die Actionsequenzen deutlich zurückgefahren, steht das eigentliche Abenteuer jetzt noch viel stärker im Vordergrund.

Gerade in den ersten Spielstunden bekommt es Lara fast überhaupt nicht mit Gegnern zu tun. Je weiter das Spiel voranschreitet, desto häufiger kreuzen sich ihre Wege auch mit ihren Feinden von Trinity – die Kampfaction nimmt je-



So wie hier im Tutorial bekommt es Lara in den ersten Spielstungen nur selten mit menschlichen Gegnern zu tun, …

… stattdessen muss sie sich zunächst eher mit der lokalen Fauna herumschlagen.

Auch auf dem Hauptpfad bekommt ihr es immer wieder mit Rätseln zu tun – nicht nur in den Gräbern.

doch nie überhand. Entsprechend entwickelte sich bei uns regelmäßig die meiste Spielfreude, wenn wir ungestört durch alte Krypten, Ruinen und lebensgefährliche Gräber stiefelten. Das Spiel ist dabei deutlich linearer aufgebaut als erwartet. Zwar gibt es zwei, drei weiträumigere Gebiete, allen voran die gewaltige antike Stadt Paititi. Ansonsten läuft das Abenteuer aber auf recht überschaubaren Bahnen ab.

Das ist auf jeden Fall nichts Schlechtes, sondern tut dem allgemeinen Pacing des Spiels sehr gut. Vor allem da die Entwickler diesen Aufbau nutzen, um uns auch während des normalen Spielfortschritts immer wieder vor knifflige Rätsel zu stellen. Das soll allerdings nicht heißen, dass man einfach nur von A nach B zu hetzen braucht. Die Levels sind überaus intelligent aufgebaut und verbergen mehr, als man auf den ersten Blick ahnt. Es lohnt sich also weiterhin, sich gründlich umzuschauen. Hier und da stöbert man dann Nischen, Vorsprünge oder kleine Höhlen mit interessanten Funden auf oder man findet direkt den Eingang zu Gräbern oder Krypten, die mit allerlei nützlichen Entdeckungen belohnen.

Stealth-Nixe Lara

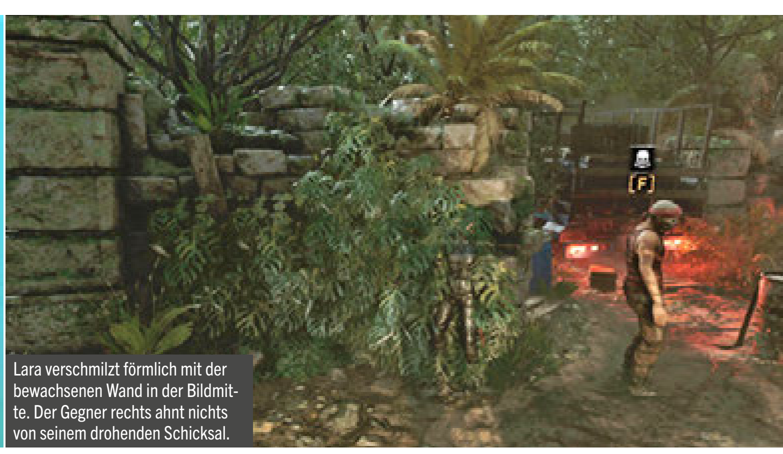
Im Gegensatz zum Vorgänger haben sich die Entwickler auch an etwas mehr spielerische Neuerungen getraut. So nehmen Unterwasser-Abschnitte erstmals seit dem Reboot wieder eine wichtige Rolle ein. Manchmal gelangt Lara nur durch ausgedehnte Tauchtouren an ihr Ziel. Dabei verzichtet das Spiel ganz bewusst auf eine Atem-Anzeige und verstärkt auf diese Weise das beklemmende Gefühl, wenn man in einen dunklen Gang taucht und nicht weiß, wo und wann man wieder auftauchen kann. In größeren Unterwasser-Abschnitten findet Miss Croft zum Glück immer mal kleine Taschen von eingeschlossener Luft, wo sie kurz pausieren kann.

Doch nicht nur mit mangelnder Luft hat die Archäologin unter Wasser zu kämpfen. In einigen Gewässern lauern auch Gefahren durch Piranhas und Muränen. Während sich Lara gegen Letztere noch mit beherztem Messereinsatz wehren kann, ist ihr Tod gewiss, sollte ein hungriger Schwarm Piranhas auf sie aufmerksam werden. Um dem zu entgehen, heißt es auch unter Wasser „zu schleichen“. In Bereichen mit Seegras kann sich die Abenteurerin verstecken und warten, bis die Gefahr vorbeigezogen ist. Doch nicht vergessen, dass Lara nicht ewig die Luft anhalten kann!

Auch an Land nimmt das Schleichen bei den meisten Feindbegegnungen eine zentrale Rolle ein. Dazu haben die Entwickler eine ganze Reihe von sinnvollen neuen Gameplay-Elementen eingeführt. So kann sich Lara mit Schlamm einschmieren, was sie nicht nur mit Wänden verschmelzen lässt, die kühlende Wirkung hilft auch, um nicht so schnell von Gegnern mit Thermalsichtgerät entdeckt zu werden. In der Offensive kommt unter anderem psychologische Kriegsführung zum Einsatz. So versetzt Lara Gegner mit dem Furchtpfeil in



Auch unter Wasser hat es die Tierwelt auf Lara abgesehen. Zum Glück gibt es Seegras zum Verstecken.



Lara verschmilzt förmlich mit der bewachsenen Wand in der Bildmitte. Der Gegner rechts ahnt nichts von seinem drohenden Schicksal.

Wände müssen für Lara zum Klettern jetzt nicht mehr nur senkrecht sein. Mit Steigeisen meistert sie auch Überhänge.

Angst und Schrecken, die daraufhin auf ihre Kameraden losgehen. Dieses Gefühl der Angst wird auch ausgelöst, wenn die Feinde eine große Gefahr nicht sehen können. Bis auf die wenigen Momente, in denen es unvermeidlich ist, kann man mit Lara also auf kreative Weise offene Feuergefechte vermeiden. Das passt unserer Meinung nach deutlich besser zu einer Abenteuerin, als die vielen Actionscharmützel des ersten Reboot-Teils.

Behutsam erweitert wurden Laras Möglichkeiten, das Gelände zu bezwingen. Wichtigstes Utensil sind dabei natürlich wieder ihre bereits ikonischen Kletteräxte. Mithilfe von Steigeisen an den Füßen lassen sich nun sogar Überhänge beklettern. Und sollte es an der Wand einmal nicht weitergehen, kann sich Lara nun auch bei Bedarf abseilen. Entsprechend ausgefallener konnten die Entwickler die Höhlensysteme designen, in denen sich die Archäologin wiederfindet. Vermisst haben wir allerdings die Option, selbstständig zu entscheiden, wann Lara ihre Taschenlampe aktiviert. Das geschieht automatisch und nicht immer dann, wenn wir in einem dunklen Abschnitt gerne etwas mehr gesehen hätten.

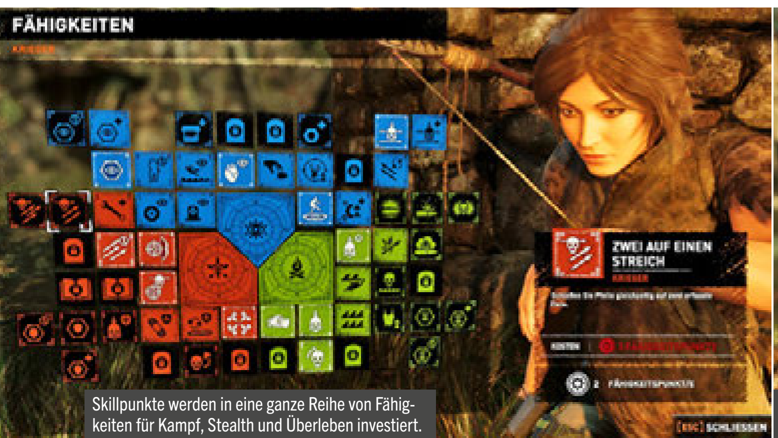
Laras neue Kleider

Nahezu alle Aktionen wie Rohstoffe sammeln, Artefakte auflesen und natürlich Gegner bekämpfen werden mit Erfahrungspunkten belohnt. Auf diese Weise verdient ihr euch in regelmäßigen Abschnitten Skillpunkte. Diese werden in den drei Kategorien Sucher, Krieger und Sammler in verschiedenste Fähigkeiten investiert. Das Grundprinzip ist identisch zu den Vorgängern, allerdings werden die Skills deutlich ansprechender in drei farblich voneinander getrennten Bäumen dargestellt und die Zahl der möglichen Fähigkeiten ist etwas gestiegen. Zu den üblichen Verdächtigen wie automatisches Plündern, höhere Genauigkeit und verbesserte Spürsinne gesellt sich zudem eine ganze Reihe von Skills, die ihr im Verlauf der Story oder durch die Meisterung von Gräbern freischaltet.

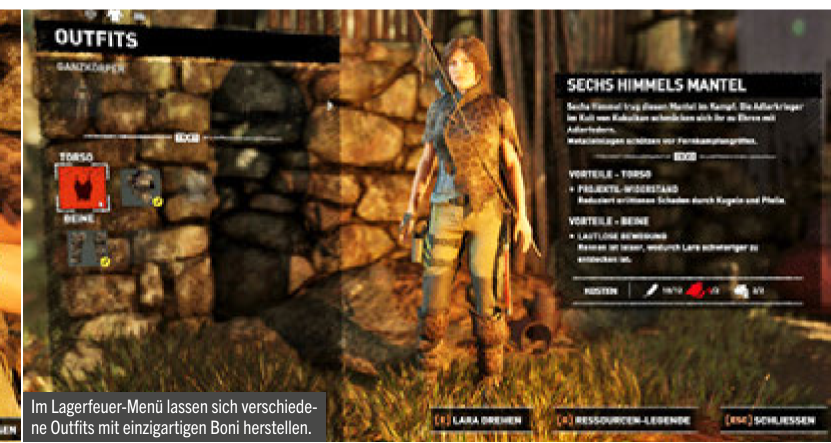
Die Investition von Skillpunkten erfolgt wie gewohnt an einem der zahlreichen Lagerfeuer. Hier verbessert ihr auch eure Waffen mit zuvor aufgesammelten Rohstoffen. Das funktioniert genau wie im Vorgänger. Neu ist dagegen, dass ihr eure Materialien auch in die Herstellung neuer Outfits stecken könnt. Neben einigen vorgefertigten Ganzkörper-Kostümen, darunter auch drei Skins der klassischen Lara, findet ihr im Spiel immer wieder Rezepte für spezielle Oberkörper- und Bein-„Rüstungen“. So macht sich Lara aus einem erlegten Jaguar einen schicken Überwurf. Die neuen Kleidungsstücke sind aber nicht nur zur Zierde, sie bieten auch Vorteile. Mehr Schutz vor Pfeilen, mehr Erfahrungspunkte oder mehr Ressourcengewinn sorgen für vielseitige Anpassungsmöglichkeiten an persönliche Vorlieben.

Die Leiden der jungen Archäologin

Zu den größten Kritikpunkten am Vorgänger gehörte vor allem die Story, die nur mäßig interessant



Skillpunkte werden in eine ganze Reihe von Fähigkeiten für Kampf, Stealth und Überleben investiert.



Im Lagerfeuer-Menü lassen sich verschiedene Outfits mit einzigartigen Boni herstellen.

und recht vorhersehbar daherkam. Auch *Shadow of the Tomb Raider* ist kein literarisches Meisterwerk. An die Erzählkunst eines *Uncharted 4* oder *God of War* kommt dieses Spiel leider nicht heran. Dennoch erzählt das neue *Tomb Raider* eine spannende und mitunter sehr persönliche Geschichte. Nachdem Lara im letzten Teil die Umstände des Todes ihres Vaters herausgefunden hat, macht sie Jagd auf die Geheimorganisation Trinity, um die Welt vor deren gefährlichen Machenschaften zu schützen – und ein wenig Rache ist auch im Spiel. Nach und nach heben sie und ihr treuer Freund Jonah einzelne Zellen der antiken Sekte aus.


Laras Gegenspieler ist Dr. Dominguez, der nicht nur der typischen Motivation des machthungrigen Bösewichtes folgt.

Das bringt die beiden schließlich auf die Spur einer alten Maya-Legende, die sich um einen mysteriösen Dolch, eine silberne Box und die im Dschungel versteckte Stadt Paititi dreht. Es geht dabei um nicht weniger als die Erneuerung der Welt. Eine Macht, die eine Organisation wie Trinity natürlich nur zu gern zu ihrem Zwecke nutzen will. In ihrem schon fast wahnhaften Bestreben, die Mörder ihrer Vaters aufzuhalten, begeht Lara schließlich einen folgenschweren Fehler, der sogar den Untergang der Welt zur Folge haben könnte.

Daraus entspinnt sich eine Geschichte, in der es selten nach einem Schwarz-Weiß-Muster zugeht. Zum einen, weil Lara diesmal der Auslöser übler Mächte ist, und zum anderen, weil die Motive ihres Gegenspielers Dr. Dominguez nicht nur vom üblichen Streben nach Macht geprägt sind. Lara kämpft dabei nicht nur mit ihren direkten Widersachern, sondern auch mit sich selbst. Die Schuld, die sie aus zunächst selbstsüchtigen Gründen, auf sich geladen hat, lässt sie mehr als einmal an sich zweifeln. Das Spiel nimmt sich dafür auch die nötige Zeit, um Einblicke in das Seelenleben von Frau Croft zu geben. An einer Stelle greifen die Entwickler dabei sogar auf ein ganz besonderes Mittel zurück. Das wollen wir euch aber lieber nicht verraten, weil es einfach so gut ist, das ihr es selber gespielt haben solltet.

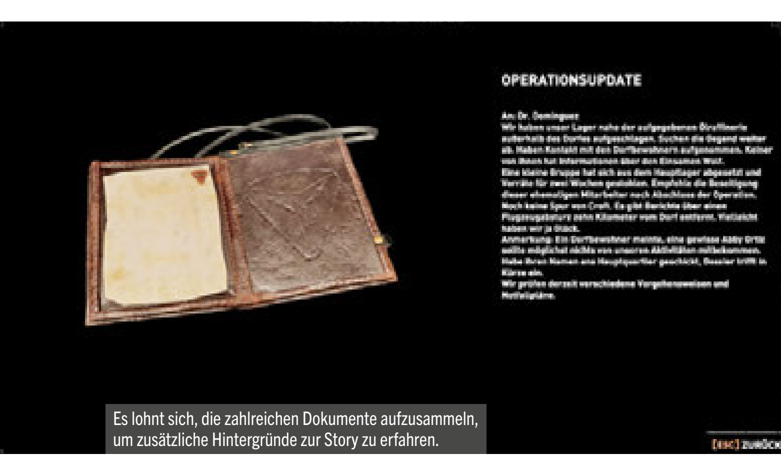
Die Story spielt sich jedoch nicht nur in den Szenen ab, die wir in Form von Gameplay und Zwischensequenzen erleben. Darüber hinaus lohnt es sich nämlich auch, die zahlreichen Dokumente, die in der Spielwelt verstreut sind, einzusammeln und zu lesen. Auf diese Weise erschließt sich ein noch detaillierterer Kontext für viele der Entwicklungen. Denn während der eigentlichen Handlung hält sich das Spiel selten mit Hintergrunderklärungen auf. So wird der Abenteuerdrang des Spielers zusätzlich mit einem besseren Verständnis belohnt.

Tomb Raider

Allgemein gibt es auch abseits der Story jede Menge zu tun und zu entdecken. Um im Kampf auf alle Situationen eingestellt zu sein, sammeln wir Beeren, Holz und andere Rohstoffe. Diese fließen in Verbesserungen von Waffen, neue Outfits oder werden direkt im Kampfgeschehen in improvisierte Granaten oder Heilungsgegenstände in brenzligen Situationen verwandelt. In den ruhigen Spielabschnitten ohne Feinde gibt es häufig Tiere, die für spezielle Felle gejagt werden können. Erfreulich ist, dass uns die Jagd nicht vom Spiel förmlich aufgezwungen wird. Zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad haben wir auch in Behältern und Überlebensvorräten genügend tierische Materialien gefunden.

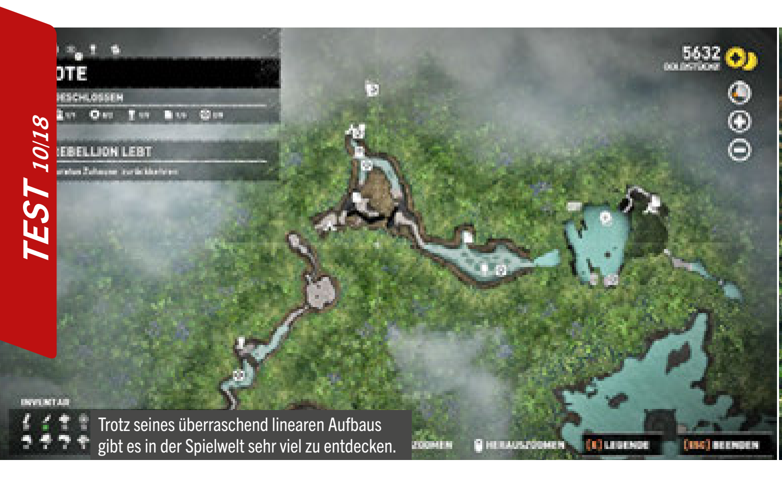
Die Highlights für gründliche Erkunder sind natürlich die Krypten und Herausforderungsgräber, die ganz spezielle Belohnungen versprechen. Während die Gruften noch relativ einfache Grabanlagen ohne große Gefahren darstellen, wird es in den Tombs dafür umso unangenehmer. Die Gräber verströmen meist nicht nur eine unheimliche Stimmung, sondern warten auch mit tödlichen Puzzles auf. So gehen die meisten Tode während unseres Test auch mit weitem Abstand auf das Konto der antiken Fallen und Rätsel, die sich die Entwickler für die Gräber ausgedacht haben. Am Ende des beschwerlichen Weges durch ein Grab wartet stets ein Schrein, der Lara mit einer neuen besonderen Fähigkeit belohnt. Stimmung, Rätsel und Gefahren machen die Gräber somit zu einem noch besseren Erlebnis als im Vorgänger.

Neben Gräbern und Krypten gibt es das übliche Angebot an Sammelgegenständen wie Relikte, Dokumente und Wandgemälde. Beim Aufsammeln dieser Objekte erlernt Lara auch wieder antike Sprachen. Diese dienen dazu, Monolithen zu entziffern, die den Weg zu verborgenen Schätzen beschreiben. Besonders lohnt es sich, Ausschau nach Archivar-Karten und Rucksäcken anderer Abenteurer zu halten. Diese enthüllen nämlich wieder den Standort einiger Sammelobjekte auf eurer Karte. Auch in Gesprächen mit NPCs erhaltet ihr gelegentlich Hinweise auf interessante Objekte. Optional könnt



Es lohnt sich, die zahlreichen Dokumente aufzusammeln, um zusätzliche Hintergründe zur Story zu erfahren.


Diese Konstruktion in einem Herausforderungsgrab sieht schon aus, als wäre sie nur dazu da, Lara umzubringen.



Trotz seines überraschend linearen Aufbaus gibt es in der Spielwelt sehr viel zu entdecken.



Das NewGame+ könnt ihr mit einem Pfad an einen bevorzugten Spielstil anpassen.

ihr sämtliche Kartensymbole aber auch abschalten und auf eigene Faust erkunden. Leider haben sich die Entwickler aber nicht von dem Ansatz getrennt, in frühen Spielabschnitten Hindernisse einzubauen, für deren Überwindung ihr erst im späteren Spielverlauf die nötigen Gegenstände erhaltet. Das bedeutet für Spieler, die alles sammeln wollen, unnötiges Backtracking.

Besser als im Vorgänger ist dagegen die Gestaltung der Nebenquests gelungen. Die optionalen Aufgaben haben meist einen direkten Bezug zur Hauptstory und vertiefen zum Beispiel das Verständnis für die Welt der Menschen in der antiken Stadt Paititi. Mal müsst ihr aus alten Gräbern wichtige Artefakte für eine Krönungszeremonie besorgen, mal befasst ihr euch mit dem Schicksal von Ausgestoßenen und lernt dabei eine wichtige Lebenslektion. Als Belohnung warten meist nützliche Gegenstände wie Gold oder neue Outfits.

Kein Schnickschnack

Das in vielen Details noch rundere Abenteuer von Lara ist vermutlich auch darauf zurückzuführen, dass sich die Entwickler nicht groß mit anderen Modi und Gimmicks aufgehalten haben. Es gibt keinen Multiplayer wie im ersten Reboot und auch der Expeditionsmodus aus *Rise of the Tomb Raider* gehört der Vergangenheit an. Der volle Fokus liegt auf dem eigentlichen Spiel. Es wird später allerdings möglich sein, die im Hauptspiel abgeschlossenen Herausforderungsgräber in neuen Modi erneut anzugehen. Der Menü-Punkt dafür existiert bereits, vertröstet bisher jedoch mit einem „Bald erhältlich“-Hinweis. Wann genau das Feature zur Verfügung stehen wird, ist bisher nicht bekannt. Mit dem Season Pass sollen nach Release außerdem sieben weitere Gräber mit neuen Herausforderungen dazukommen.

Nachdem ihr *Shadow of the Tomb Raider* durchgespielt habt, braucht ihr euch jedoch nicht über mangelnde Beschäftigung zu sorgen. Das Spiel verfügt bereits jetzt über einen umfangreichen NewGame+-Modus. Dabei startet ihr das Abenteuer erneut und nehmt die bereits erlernten Fähigkeiten und gesammelten Waffen und Outfits mit. Als Besonderheit wählt ihr außerdem einen von drei Pfaden. Adler-, Jaguar- und Schlangen-Pfad entsprechen jeweils unterschiedlichen Spielstilen. Je nach Auswahl erhaltet ihr drei spezielle Fähigkeiten sowie ein Outfit und eine passende Waffe für euren neuen Durchgang. Wer sich mit Lara künstlerisch ausleben möchte, kann auf den bereits integrierten Fotomodus zurückgreifen. Dieser bietet zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, um die junge Archäologin und die schicke Umgebung in besonderer Weise einzufangen.

Schöne Atmosphäre

An lohnenden Motiven sollte es dabei nicht mangeln, denn *Shadow of the Tomb Raider* sieht umwerfend aus. Lara war noch nie so hübsch und die Landschaften bezaubern mit toller Vegetation und atmosphärischem Lichteinsatz, denn die bereits im Vorgänger überzeugenden Lichteffekte wurden noch einmal verbessert. Ob es nun der Vollmond ist, der eine alte Ruine

Atemberaubend schöne Natur. So schick sah ein Dschungel vermutlich noch nie aus.


Laras Überlebensinstinkte helfen beim Schleichen. Auf höheren Schwierigkeitsgraden muss sie aber ohne auskommen.

in weiß-bläuliches Licht taucht, oder Sonnenstrahlen, die bei einem Tauchabschnitt unter die Wasseroberfläche dringen, es entsteht eine packende Stimmung. Auch bei Detaildichte, Shadermodellen und dem Antialiasing haben die Entwickler von Eidos Montreal noch einmal ordentlich zugelegt.

Um diese Pracht in vollem Umfang genießen zu können, braucht ihr allerdings auch einen recht potenten Rechner. Für 60 FPS auf maximalen Details sollten es mindestens aktuelle Mittelklasse-Grafikkarten wie die GTX 1060 oder eine RX 580 sein. Allerdings hatten wir zum Testzeitpunkt noch keinen Zugriff auf passende Treiber, was vor allem unter DirectX 11 und bei der Verwendung von AMD-Grafikkarten zu Problemen führen kann. Optimierte Treiber und ein im Spiel integriertes Benchmark-Tool sollen bis zum Release jedoch bereitgestellt werden. Für genauere Hardware-Analysen lohnt sich auch ein Blick auf die Webseite der Kollegen von PC Games Hardware.

Die Technik ist auch nicht ganz frei von Fehlern. Ganz vereinzelt haben wir Clipping-Fehler oder schwebende Steine beobachtet. Dabei handelt es sich aber um sehr seltene Phänomene, die kaum weiter stören. Viel nerviger sind da schon die nicht abschaltbaren Tutorial-Einblendungen, die auch bei weit fortgeschrittenem Spiel noch auftauchen können. Nach 20 bis 30 Spielstunden muss uns das Spiel nicht zum zehnten Mal erklären, wie man springt und sich per Kletteraxt an der Wand festhält.

An anderer Stelle sind die Optionen von *Shadow of the Tomb Raider* dagegen vorbildlich. So lässt sich der Schwierigkeitsgrad für Kämpfe, Rätsel und Erkundung getrennt voneinander einstellen. Leichte Kämpfe und trotzdem knackige Puzzles ohne Hinweise von Lara sind also kein Problem. Eine sehr gute Idee ist auch die Option für „Dialogechtheit“. Ist diese aktiviert, sprechen einheimische NPCs in ihrer Muttersprache und nicht wie durch Zauberhand einfach in der Sprache des Spielers. Das erhöht die Immersion deutlich. Allerdings nur bis zu einem gewissen Grad. Denn Lara antwortet ihren Gesprächspartnern nicht entsprechend in deren Sprache, sondern spricht weiter die im Spiel eingestellte Sprache. Dadurch wirken die Gespräche doch etwas komisch. Außerdem sind die Untertitel für die Fremdsprachen in manchen Situationen einfach zu schnell, um der Konservation richtig folgen zu können. Gesprochen wird Lara in der deutschen Version übrigens wieder von Maria Koschny, die die Rolle gut rüberbringt. An das englische Original von Camilla Luddington mit ihrem britischen Akzent kommt sie jedoch nicht ganz heran. Unter dem Strich leistet sich *Shadow of the Tomb Raider* aber keine wirklich großen Patzer, stattdessen liefern die Entwickler von Eidos Montreal ein sehr rundes Abenteuer ab, das sich erfreulicherweise auch wirklich auf die Abenteuer-Komponente im Leben von Lara Croft konzentriert. ❏

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

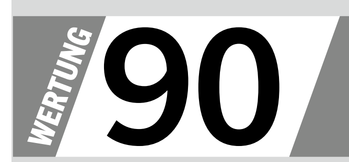


„Lara Croft in Höchstform im bisher besten *Tomb Raider*.“

Shadow of the Tomb Raider folgt dem 2013 eingeschlagenen Weg. Und doch ist auch eine Entwicklung erkennbar. Das Gameplay wurde noch einmal verfeinert und mit interessanten neuen Möglichkeiten erweitert. Aber vor allem wurden Kritikpunkte der langjährigen Fans ernst genommen. Mehr Abenteuer, weniger übertriebene Baller-Action, Unterwasser-Sequenzen und gefährliche Tombs lassen mein Fanherz höher schlagen. Lara Croft war für mich nie ein Nathan Drake, der reihenweise Feindarmeen niedermäht. Dass ich die meisten Kämpfe dann jetzt auch noch viel besser lautlos bewältigen kann, kommt mir da natürlich zusätzlich entgegen. Gefreut hat mich auch, dass sich die Entwickler erzählerisch verbessert haben, auch wenn hier noch Luft nach oben ist. Alles in allem ist *Shadow of the Tomb Raider* für mich die konsequente Weiterentwicklung der Reihe und das beste *Tomb Raider* bislang.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fokus auf Abenteuer und Erkundung
- ➕ Spaßiges und vielseitiges Gameplay
- ➕ Gefährliche Rätselgräber
- ➕ Spannende Puzzles auch auf dem Hauptpfad
- ➕ Beklemmende Unterwasser-Abschnitte
- ➕ Gute Mischung aus linearem Fortschritt und weitläufigen NPC-Hubs
- ➕ Wunderschöne Optik, Lichteffekte
- ➕ Vielseitige Schwierigkeitsgrade
- ➕ Erkundung wird belohnt
- ➕ Umfangreiche Stealth-Möglichkeiten
- ➕ Waffen-Upgrades, craftbare Outfits
- ➕ Geschichte nicht so typisch schwarz-weiß
- ➖ Tutorial-Hinweise nicht abschaltbar
- ➖ Taschenlampen-Automatik
- ➖ Nerviges Backtracking für Sammler




Jonah spielt eine wichtige Rolle an der Seite von Lara und bekommt mehr Charakterzeichnung spendiert als noch im Vorgänger.


Lara ist endlich wieder als Abenteuerin auf der Suche nach antiken Rätseln und Geheimnissen.

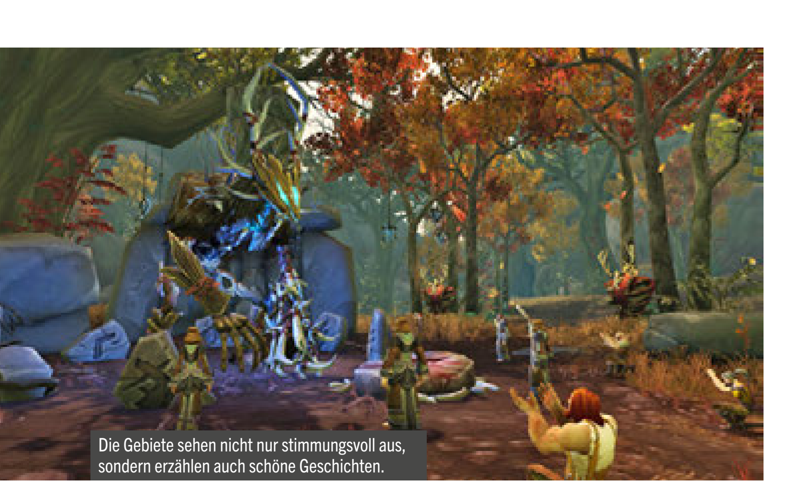
PC Games AWARD Ausgabe 10/2018 90

World of Warcraft: Battle for Azeroth

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard
Publisher: Blizzard
Erscheinungsdatum: 14. August 2018
Preis: ca. 44,99 €
USK: ab 12 Jahren

Mit *Battle for Azeroth* ist die siebte Erweiterung für *WoW* erschienen. Wir verraten euch, ob Blizzard die einmalige Erfolgsstory des MMORPGs weiterschreiben kann. **Von**: Philipp Sattler

Bei der neuesten *WoW*-Erweiterung *Battle for Azeroth* steht nicht mehr der Kampf gegen die Brennende Legion im Vordergrund, sondern eher weltliche Probleme. Nachdem die Bedrohung durch Sargeras beendet ist, entflammt der Krieg zwischen Horde und Allianz aufs Neue – und diesmal werden keine Gefangenen gemacht. Bereits im Pre-Event zur Erweiterung wurden ganze Städte niedergebrannt oder verwüstet. Der Grund ist das geheimnisvolle und sehr mächtige Azerit. Dabei handelt es sich um das Blut der Weltenseele von Azeroth, die durch Sargeras' finalen Angriff schwer in Mitleidenschaft gezogen wurde. Beide Fraktionen wollen die Macht dieser Ressource für sich und haben gleichzeitig Angst davor, dass es dem Feind in die Hände fällt. Unsere Helden müssen sich also auf einen langen und kräftezehrenden Krieg einstellen. Da die Truppen der Allianz und der Horde im Kampf gegen die Legion stark dezimiert wurden, gilt es zuerst neue Verbündete zu finden. Über Umwege macht sich die Horde letztlich auf den Weg nach Zandalar, während es die Allianz nach Kul Tiras verschlägt. Während der Suche nach Alliierten entbrennt auf den beiden nahegelegenen Kontinenten aber schon bald die Schlacht um Azeroth.


Die Gebiete sehen nicht nur stimmungsvoll aus, sondern erzählen auch schöne Geschichten.

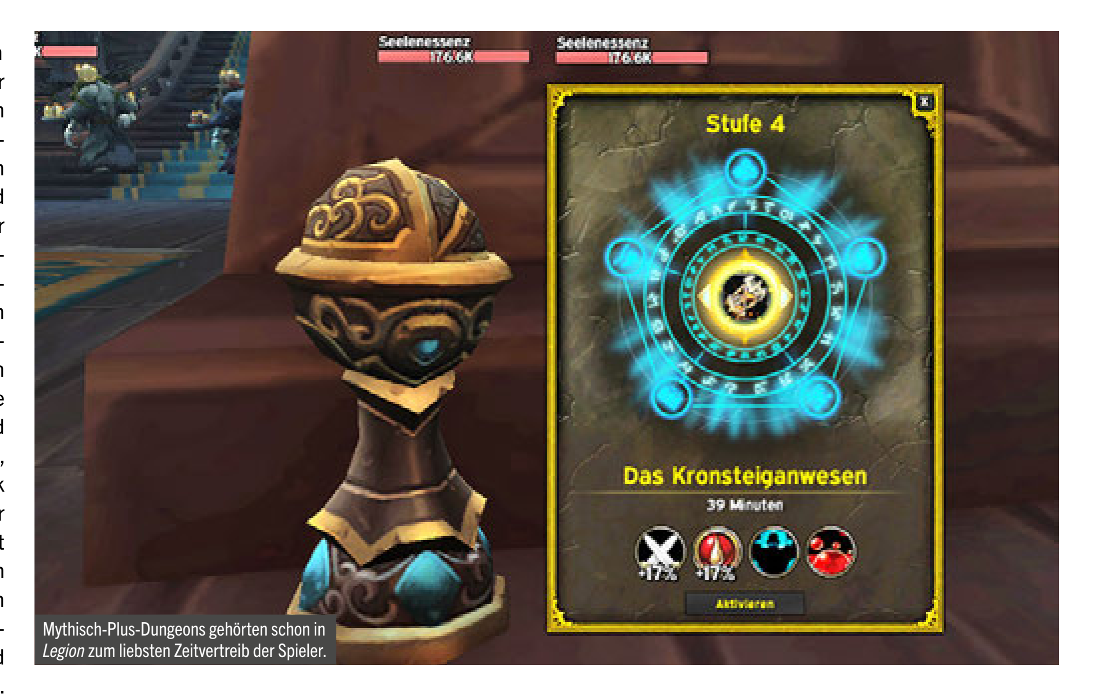
Großartig erzählte Geschichten

So viel also zur Grundstory von *Battle for Azeroth*. Auf dem Weg zur neuen Maximalstufe 120 prügelt ihr euch aber natürlich nicht die ganze Zeit mit der gegnerischen Fraktion, sondern versucht, das Vertrauen möglicher Verbündeter zu gewinnen. Ohne zu spoilern: Die dabei erzählten Geschichten sind das Beste, was *WoW*-Spieler bisher erleben durften. Von stimmungsvollen, mysteriösen Vorkommnissen in Drustvar über Streitereien und Familienzusammenführungen bis hin zum heimlichen Star der Erweiterung – dem NPC und Geistheiler Bwonsamdi auf Zandalar. Mit deutlich mehr Vertonung und jeder Menge Zwischensequenzen ist das Quest-Erlebnis mindestens eine Stufe über den vorherigen Erweiterungen. Das Gleiche gilt übrigens auch für die Atmosphäre in den sechs verschiedenen Gebieten. Stimmungsvolle Musik untermalt passend die einzelnen Bereiche und lässt den Spieler darin eintauchen. Trotz der gut erzählten Geschichten müssen wir uns erneut mit vielen 08/15-Quests herumschlagen. Wer darauf gehofft hat, dass „Hole mir zehn davon!"- und „Töte 20 davon!"-Quests langsam der Vergangenheit angehören, den müssen wir leider enttäuschen.

BATTLE FOR AZEROTH - FAKTEN

- Neue Maximalstufe 120
- 10 neue Dungeons
- Neuer Schlachtzug: Uldir
- 8 neue Weltbosse
- Legendäre Halskette – das Herz von Azeroth
- Azeritrüstungen mit kleinen Talentbäumen
- Kriegsfronten und Inselexpeditionen als neue Features
- Zwei neue Kontinente mit jeweils drei Gebieten
- Kriegsmodus für offenes Welt-PvP
- Überarbeitetes PvP-Belohnungssystem
- Wegfall der Artefaktwaffe, Legendarys und Tier-Sets
- Itemsquish verkleinert die Schadenszahlen

Gute Features wurden beibehalten
Neben der Geschichte gibt es aber auch in *Battle for Azeroth* natürlich wieder allerhand zu tun für fleißige Spieler. Neben den klassischen Dungeons, Schlachtzügen und Schlachtfeldern haben es aber auch ein paar noch recht junge Features in die neuste Erweiterung geschafft. Die in *Legion* eingeführten Weltquests wurden ebenso übernommen wie die äußert beliebten Mythisch-Plus-Dungeons. Letztere wurden sogar noch verbessert und mit saisonalen Affixen versehen, wodurch sich die Charakteristik innerhalb der Dungeons alle paar Wochen stark ändert – zumindest auf hohen Stufen. Auch das von einigen gehasste, von den meisten Spielern aber positiv aufgenommene System der Artefaktmacht wird in *Battle for Azeroth* weitergeführt. Allerdings sammeln wir jetzt Azerit statt Artefaktmacht und verbessern damit unsere Halskette Herz von Azeroth statt der Waffen. Das macht es Spielern, die gerne alle Spielweisen ihrer Klasse nutzen, erheblich einfacher – denn die Halskette hat universelle Werte und taugt für alle Spezialisierungen.



Mythisch-Plus-Dungeons gehörten schon in *Legion* zum liebsten Zeitvertreib der Spieler.

Schlechte Features flogen raus
Von einigen Dingen mussten sich die Spieler mit dem Start von *Battle for Azeroth* allerdings auch verabschieden. Nachdem uns in *Legion* geradezu lächerlich viele legendäre Items um die Ohren flogen, ist damit in *BfA* Schluss. Weder finden sich irgendwelche Legendarys auf Zandalar und Kul Tiras noch wurde dergleichen von den Entwicklern in Aussicht gestellt. Die meisten Spieler nahmen diese Änderung positiv auf, da ohnehin schon sehr viel Zufallsfaktor in *WoW* steckt und damit wenigstens einer der Punkte wegfiel. Weniger gut fanden die meisten hingegen, dass Blizzard die seit dem Anbeginn von *WoW* begehrten Tier-Sets mit *BfA* ausgemustert hat. Künftig finden sich in den Schlachtzügen nur noch optische Sets, die aber keine Boni mehr gewähren. Die damit wegfallenden Effekte wollen die Entwickler mit einem neuen Feature ausgleichen, welches in *Battle for Azeroth* erstmals seinen Weg ins Spiel gefunden hat – den Azeritrüstungen.

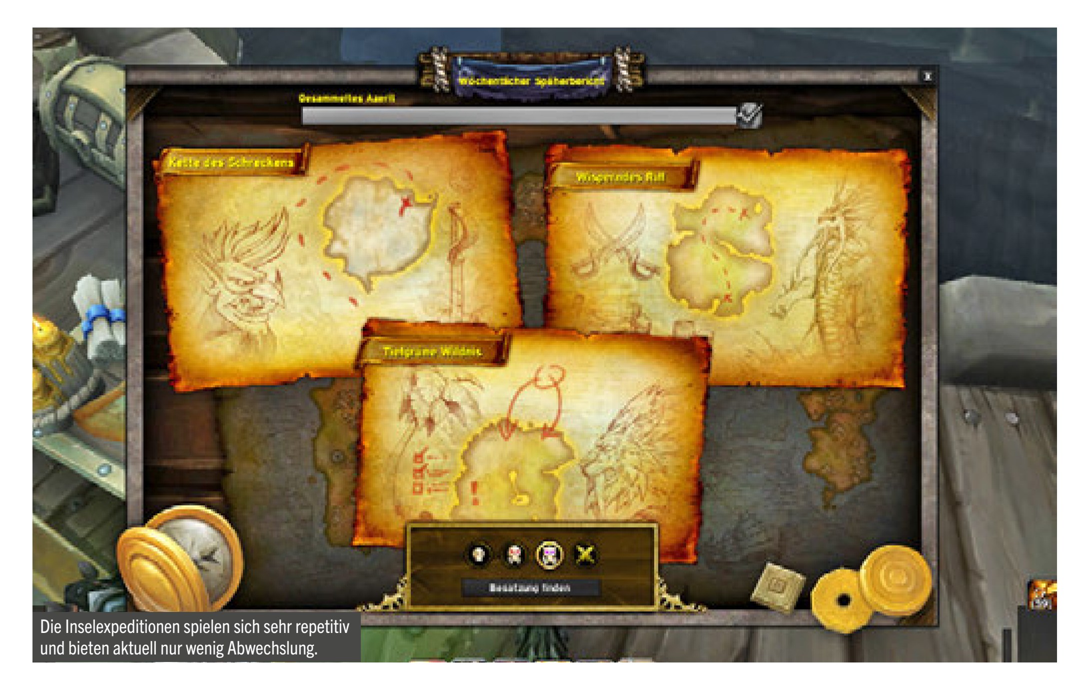
Azeritrüstungen
Statt normaler Brust-, Schulter- und Kopfrüstungen bekommt ihr an diesen Stellen die sogenannten Azeritrüstungen. Diese haben keine Sekundärwerte, sondern stattdessen einen eingebauten kleinen Talentbaum. In verschiedenen Ringen dürft ihr euch jeweils für ein Talent entscheiden, welches auf eure Rolle, eure Klasse oder gar auf eure Spezialisierung zugeschnitten sein kann. Die einzelnen Ringe werden freigeschaltet, wenn ihr das Herz von Azeroth, eure neue Halskette, auf die dementsprechende Stufe gebracht habt. Je höher die Stufe des Items ist, desto höher die benötigte Stufe der Halskette. Um mit den Rüstungsteilen aus dem Schlachtzug also etwas anfangen zu können, müsst ihr dementsprechend auch genug Azerit farmen. Für Nachzügler oder Späteinsteiger gibt es eine Catch-up-Mechanik. Die für einen Stufenaufstieg benötigte Menge an Azerit reduziert sich nämlich Woche für Woche.

Inselexpeditionen …
… sind eines der beiden großen neuen Features der Erweiterung. Inselexpeditionen sind Drei-Spieler-Szenarien, bei denen es darum geht, schneller als das gegnerische Team eine bestimmte Menge an Azerit auf einer Insel zu sammeln. Der Clou dabei ist, dass die Inseln immer etwas unterschiedlich sind. Euch begegnen auf den sieben verschiedenen Eilanden bei jedem Besuch andere Gegner und auch das Team der feindlichen Fraktion besteht aus anderen NPCs. Per Mobs töten, kleinere Rätsel lösen, Azeritbrocken abbauen oder durch Auslöschen des Gegnerteams beschafft ihr die wertvolle Ressource. Ganz so angetan wie die Entwickler sind die meisten Spieler – wir eingeschlossen – allerdings nicht von diesem Feature. Auch wenn sich die Inseln immer wieder ändern, bleibt doch alles beim Alten. Die Unterschiede sind zu gering, als dass sie deutlich spürbar wären – wie es beispielsweise mit verschiedenen Affixen in den Mythisch-Plus-Dungeons der Fall ist. Wenn die Entwickler hier nicht weitere Anpassungen vornehmen, dann wird der Großteil der Spieler die Besuche auf den kleinen Landflächen im Meer bald sein lassen.

Kriegsfronten!
Das zweite große Feature von *Battle for Azeroth* sind die Kriegsfronten, von denen zum Start nur eine im Spiel ist, weitere aber bald folgen sollen. Hier haben die Entwickler ein Schlachtfeld aus *World of Warcraft* mit Elementen eines MOBAs und einem RTS verbunden. Horde und Allianz kämpfen im Arathihochland zwischen Burg


Die neuen Azeritrüstungen ersetzen die bisherigen Boni der Legendarys, Artefaktwaffen und T-Sets.


Um von den Azeritboni profitieren zu können, müsst ihr euer Herz von Azeroth mit Azerit versorgen.



Die Inselexpeditionen spielen sich sehr repetitiv und bieten aktuell nur wenig Abwechslung.

Stromgarde und Ar'gorok um die Vorherrschaft. Dabei handelt es sich aber nicht um einen PvP-Kampf. Die angreifende Seite wird von Spielern bemannt, während die Verteidiger NPC-Kommandanten sind, die sich aber deutlich klüger verhalten als gewöhnliche Mobs. Nun müssen die Angreifer durch die Einnahme des Sägewerks und einer Mine Ressourcen generieren, die dann in die Errichtung von Gebäuden oder die Rekrutierung von Einheiten gesteckt werden. So kämpft sich die Gruppe nach und nach über das Schlachtfeld, um zum Schluss mit Belagerungsmaschinen das feindliche Tor niederzuwalzen und den gegnerischen Kommandanten mit Schwert und Axt aus seinem Amt zu entheben. Was sich recht generisch anhört, findet aber großen Anklang bei den Spielern und ist durchaus eine spaßige Angelegenheit. Unsere Helden können für die eigene Fraktion kämpfen, ohne dabei in echte PvP-Schlachten gezwungen zu werden.

Langlebiges Feature

Zudem nutzt sich das Feature auch nicht so schnell ab wie andere. Denn nur in einer von vier Phasen könnt ihr wirklich kämpfen. Hat die Allianz gesiegt und das Arathihochland eingenommen, dann bekommen sie Zugriff auf dort angesiedelte Quests und den dortigen Weltboss. In dieser Phase sammelt die Horde ihrerseits Ressourcen durch tägliche Quests (die euch mit Azerit belohnen), um ihren Angriff zu starten. Ist genug beisammen, attackiert die Horde und wirft damit die Allianz quasi raus aus dem Gebiet. Hat sie das geschafft, beginnt die Allianz Ressourcen zu sammeln und so dreht sich der ewige Kampf ums Arathihochland. Auf diese Weise können Spieler die Kriegsfront nicht permanent spielen, was sie deutlich länger frisch halten wird als die Inselexpeditionen. Davon abgesehen warten natürlich auch noch jede Menge toller Belohnungen in der Kriegsfront und auch bei den Raremobs im besetzten Arathihochland auf euch.

Spielerisch sind die Kriegsfronten nicht unbedingt besonders anspruchsvoll, aber durchaus spaßig. Besonders natürlich dann, wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, was erstaunlich gut funktioniert, wenn man an andere Zufallsgruppen in *WoW* denkt. Die Kriegsfronten sind damit kein revolutionäres Feature, aber eine weitere Art, seine Zeit in *WoW* verbringen zu können, ohne dass sie für andere Spieler damit zur Pflicht werden.

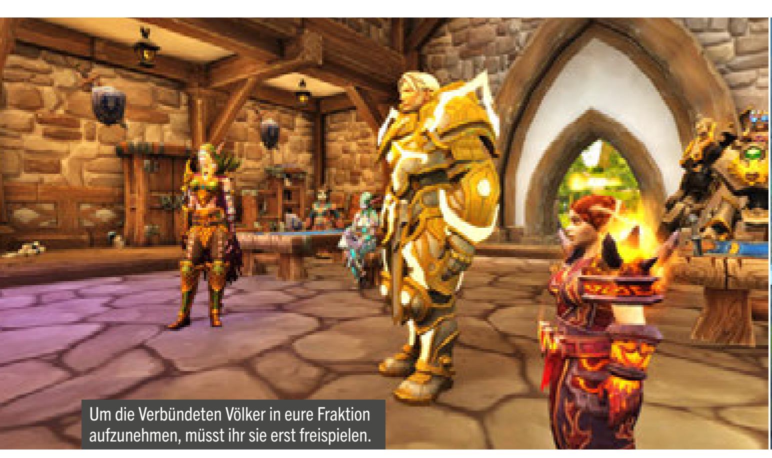
Verbündete Völker und Kriegsmodus

Das dritte Feature, das immer in Vergessenheit gerät, sind die Verbündeten Völker. Einige davon sind bereits seit vielen Monaten für Vorbesteller spielbar, nun kamen aber noch weitere hinzu. Dabei handelt es sich neue Völker, die an die bisherigen angelehnt sind. So kamen mit dem Release von *BfA* nun beispielsweise die Mag'har-Orcs und die Dunkeleisenzwerge ins Spiel. Die neuen Völker haben nicht nur ein anderes Aussehen, sondern auch neue Volksboni und sogar ein spezielles Traditionsrüstungsset, welches ihr bekommt, wenn ihr ein Mitglied eines Verbündeten Volkes ohne Boost bis auf die Maximalstufe bringt. Leider dürfen Neueinsteiger aber nicht sofort mit einem solchen starten, da ihr sie erst rekrutieren müsst. Dafür wiederum benötigt ihr einen Charakter auf Maximalstufe und müsst jede Menge Ruf farmen. Ein Umstand, der vielen Spielern sauer aufstößt, an dem die Entwickler aber in naher Zukunft nichts ändern wollen.

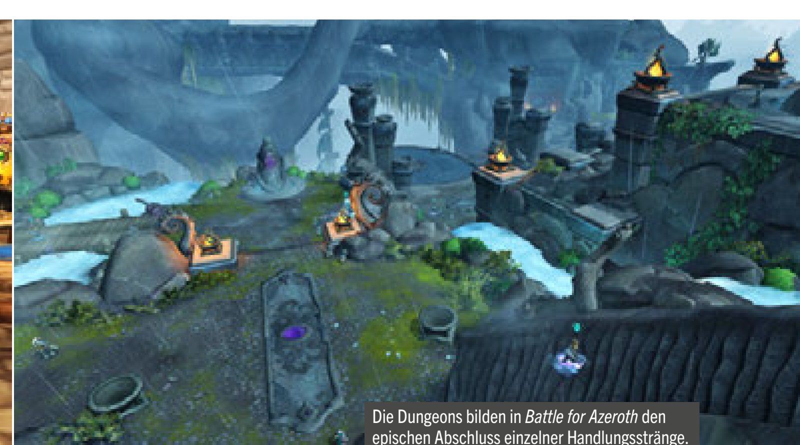
Zu guter Letzt kam mit *BfA* auch der Kriegsmodus ins Spiel, der die PvP-Server ablöst. Ihr könnt jetzt frei entscheiden, ob ihr den PvP-Modus an- oder ausschaltet. Wer ihn aktiv hat, der staubt zehn Prozent mehr Erfahrungspunkte, Azerit, Gold oder Ressourcen aus den Questbelohnungen ab. Der Kriegsmodus sorgt für permanente Scharmützel in der offenen Welt und erspart denen das PvP, die darauf überhaupt keine Lust haben. Allerdings ist das System noch nicht besonders ausgereift. So werden oftmals übermäßig viele Spieler einer Fraktion mit nur wenigen Kontrahenten in eine Phase gesteckt, was für unfaire Situationen sorgt. Trotzdem findet der Kriegsmodus Anklang und darf als durchaus erfolgreich bezeichnet werden.

Neue Dungeons und Raids

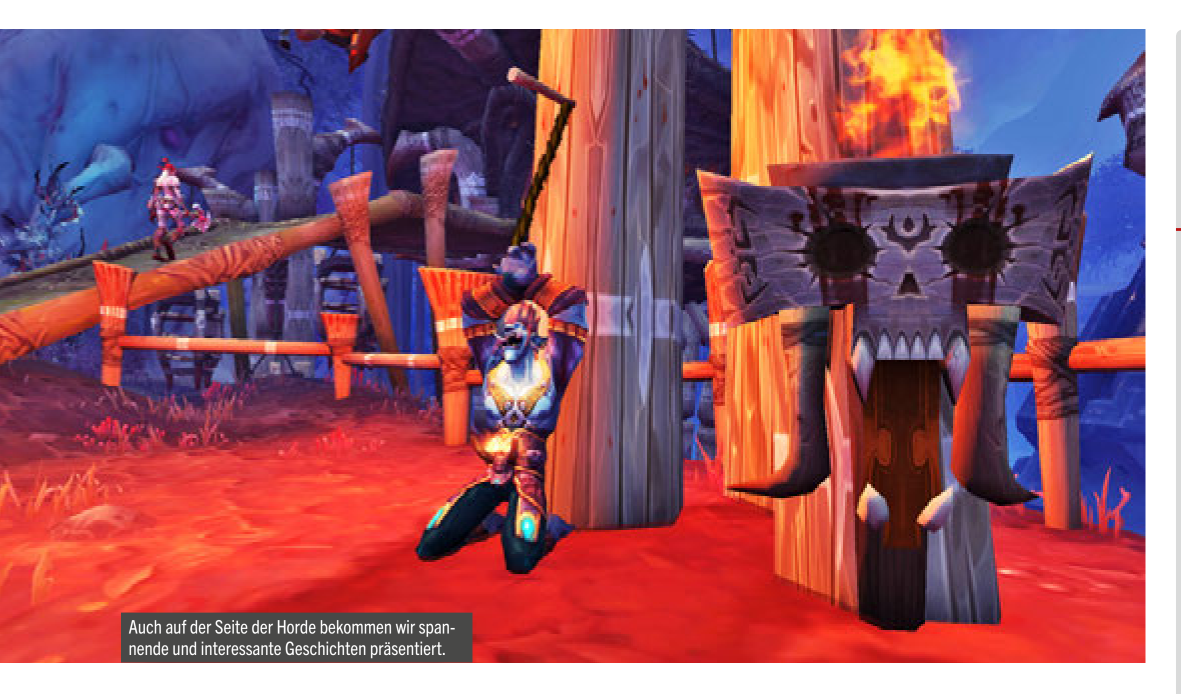
Wie mit jeder neuen Erweiterung sind natürlich auch mit *Battle for Azeroth* wieder jede Menge neuer Dungeons und Raids ins Spiel gekommen. Insgesamt zehn verschiedene Dungeons und ein Schlachtzug mit acht Bossen sind bereits jetzt verfügbar. Die Abwechslung in den einzelnen Instanzen ist dabei deutlich höher als bei früheren Erweiterungen. Wir besuchen dunkle Katakomben, verfallene Anwesen, ausgebeutete Minen oder alte



Um die Verbündeten Völker in eure Fraktion aufzunehmen, müsst ihr sie erst freispielen.



Die Dungeons bilden in *Battle for Azeroth* den epischen Abschluss einzelner Handlungsstränge.


Auch auf der Seite der Horde bekommen wir spannende und interessante Geschichten präsentiert.

Grabmäler. Allerdings stehen einige Dungeons nur im mythischen Schwierigkeitsgrad zur Verfügung, was mit der Story dahinter zu tun hat. Blizzard ist mit *BfA* sehr bemüht, die Dungeons besser ins Spielerlebnis zu integrieren. So stehen euch beim Leveln nur die Instanzen auf eurem Kontinent zur Verfügung, die den Abschluss der Geschichten eurer jeweiligen Fraktion bilden. Zwei hochstufige Dungeons verstecken sich zudem hinter langen Quest-Reihen und wollen als Abschluss der umfassenden Geschichte von Patch 8.0.1 erst freigespielt werden. Der erste Schlachtzug Uldir dreht sich dann um die Technologie der Titanen und die Auswüchse der Alten Götter. Besonders Letztere werden in *Battle for Azeroth* noch eine große Rolle spielen. Dazu gesellen sich noch acht Weltbosse, von denen einer aber nur für die Allianz und einer nur für die Horde verfügbar ist – und auch nur dann, wenn ihr die Kontrolle über das Arathihochland habt.

Stimmungsvolle Musik und passende Optik

Bei der Grafik gibt es auch in der siebten Erweiterung keine großen Sprünge. Ohne auf eine komplett neue Engine umzusteigen, was die klassische Optik komplett umkrempeln würde, ist das bei *World of Warcraft* auch nicht zu erwarten. Allerdings bekommen die Entwickler es mit jeder Erweiterung noch ein bisschen besser hin, die Möglichkeiten ihrer Engine umzusetzen, um dem Spieler ein eindrucksvolles Ergebnis zu präsentieren. Mit mehr Details, einer besseren Atmosphäre und einer allgemein deutlich lebendigeren Umgebung, bietet *Battle for Azeroth* die bisher beste Optik aller *WoW*-Erweiterungen überhaupt. Dazu kommt die musikalische Untermalung, die sich hinter keinem anderen Rollenspiel verstecken muss. Die Stücke sind auf die jeweiligen Zonen perfekt abgestimmt und vermitteln das dazugehörige Gefühl – sei es bedrohlich oder eher ruhig.

Schwerer Einstieg

Wer in *Legion* ausgiebig unterwegs war, der findet sich sofort zurecht. Wer die vergangene Erweiterung hingegen ausgelassen hat, der wird sich mit einigen Fragezeichen über dem eigenen Kopf wiederfinden. Denn nach wie vor ist *WoW* nicht unbedingt das einsteigerfreundlichste Spiel auf dem Markt, was vor allem am gewaltigen Umfang liegt. Der Abenteuerführer schlägt euch immerhin passende Inhalte vor, mit denen ihr eure Zeit verbringen könnt. Das ist für Einsteiger extrem hilfreich. Bis man aber bei der Menge an Features durchblickt, vergehen locker mehrere Wochen. Und ohne freundliche Mitspieler oder externe Quellen ist man nach wie vor bei vielen Problemen aufgeschmissen. Glücklicherweise kann sich *World of Warcraft* aber auch nach 14 Jahren weiterhin einer riesigen Spielerbasis erfreuen, sodass sich eigentlich immer Mitspieler oder helfende Hände finden lassen. Mit *Battle for Azeroth* wird sich daran wohl nichts ändern.

MEINE MEINUNG

Philipp Sattler



„Battle for Azeroth führt den guten Weg von Legion weiter."

Mit der neuesten Erweiterung *Battle for Azeroth* gehen die Entwickler von Blizzard den guten Weg, den sie mit *Legion* eingeschlagen haben, konsequent weiter. Features, die nicht besonders beliebt waren, wie die Legendarys, wurden konsequent rausgestrichen. Erfolgreiche Inhalte, wie Mythisch-Plus-Dungeons oder die Weltquests wurden hingegen im Detail verbessert und fortgeführt. Die neu eingeführten Inselexpeditionen und Kriegsfronten spielen sich zwar bei den ersten Besuchen recht spaßig, müssen aber ihr Langzeitpotenzial erst noch beweisen. Da sie aber nicht verpflichtend sind, könnt ihr sie einfach links liegen lassen, sofern sie euch nicht gefallen. Der heimliche Star ist eher der Kriegsmodus. Er belebt das Offene-Welt-PvP besser als jeder bisherige Versuch von Blizzard. Alles in allem ist *Battle for Azeroth* ein würdiger Nachfolger von *Legion*, der nur wenig Neues bringt, aber alles Vorhandene ein klein wenig besser macht als der Vorgänger.

* Philipp Sattler ist Redakteur für unsere Schwesterwebseite buffed.de

PRO UND CONTRA

- ➕ Extrem viel Content für alle Arten von Spielern
- ➕ Großartig erzählte Geschichten in den Level-Gebieten
- ➕ Endlich wieder Allianz gegen Horde im Vordergrund
- ➕ Azerit-Rüstungen sind deutlich flexibler als Artefaktwaffen und Legendarys in *Legion*
- ➕ Open-PvP wiederbelebt
- ➕ Großartige Zwischensequenzen
- ➖ Wenig neue PvP-Inhalte
- ➖ Viel Grind auf Maximalstufe
- ➖ Wegfall der ikonischen Tier-Sets
- ➖ Weniger Wiederspielwert ohne Klassen-Quests



WERTUNG 90


Der erste Schlachtzug Uldir dreht sich vor allem um die Alten Götter und ist ein optisches Highlight.



Neu- und Wiedereinsteiger bekommen Ratschläge, welchen Inhalten sie sich widmen sollten.

World of Warcraft: Battle for Azeroth

Technik-Infos & Tuning-Tipps

Das ursprüngliche *WoW: Classic* läuft heute wohl auf jedem besseren Taschenrechner, *BfA* hingegen stellt schon deutlich höhere Ansprüche.

Von: Raffael Vötter & Sascha Lohmüller

Im Kern ist die *WoW*-Engine stattliche 14 Jahre alt, denn *World of Warcraft* begann seinen Siegeszug bereits Ende 2004 in den USA. Anfang 2005 gesellten sich die Europäer dazu, natürlich mit derselben technischen Basis rund um einen DirectX-8-Renderer mit Single-Threading, um die damals populäre Hardware nicht zu überfordern. Die Metamorphose, welche *WoW* samt seiner Technik seitdem durchgemacht hat, ist beachtlich. Die Entwickler führten mit jedem großen Update (eine neue Major Version), also beispielsweise von *WoW* 1.0 auf 2.0, technische Neuheiten ein. Während wenige Features wie die Environmental Audio Extensions (EAX) gingen, kamen zahlreiche neue dazu. Neben Multicore-Support hielten unter anderem 64-Bit-Adressraum, DirectX 11, komplexeres Shading inklusive Ambient Occlusion, Postfilter-Kantenglättung sowie Downsampling nach und nach Einzug in die Engine. *WoW* 8.0, wie der Vorbereitungs-Patch von *Battle for Azeroth* genannt wird, setzt dem Geschehen die Krone auf: *World of Warcraft* ist nun DX12-fähig – dazu gleich mehr.

Ebenfalls kontinuierlich verbessert wurden die Darstellungsdistanz und Objektdichte. Neben *Battle for Azeroth* sehen die Archivbilder von *WoW* 1.0 beinahe aus wie karge, einfarbige Flächen mit rasch einsetzender Nebelwand. Bereits damals verstanden es die Künstler von Blizzard, trotz der technischen Mittelklasse wunderschöne Szenen und eine dichte Atmosphäre zu schaffen. Es war und ist das Spiel mit den Farben, die Liebe zum Detail sowie die stets passende, dynamische Musikuntermalung, welche *World of Warcraft* in Perfektion zelebriert. *WoW* als „spielbares Gemälde" zu bezeichnen, ist das schmeichelhafte Fazit – die niedrig auflösende Texturierung, welche oft wie hingepinselt aussieht, sowie die recht einfache Beleuchtung verhindern, dass *WoW* neben echten Technikperlen wie *Assassin's Creed: Origins* genannt werden kann. Das macht aber nichts – werfen wir einen Blick auf eine frühere Version von *WoW* und die Pracht, welche wir heute zu Gesicht bekommen.

Was die Polygonzahl angeht, liegen Dimensionen zwischen dem Original, das selbst auf einer Voodoo-Grafikkarte des Jahres 2000 spielbar war, und der aktuellen Iteration. Ein großer Schritt dorthin waren die 2014 eingeführten High(er)-Poly-Modelle für Charaktere. Neben Kul Tiras, der neuen Spielwelt, wirkt das jedoch marginal. Selbst Suramar, das in *WoW* 7.x (*Legion*) die Spieler mit seiner hohen, verspielt wirkenden Objektdichte verzückte, wird deutlich in den Schatten gestellt. Die Pracht darf auf Wunsch auch ultrabreit genossen werden und bietet damit nicht nur taktische, sondern auch ästhetische Vorteile.

DirectX 12 in *WoW*: Neu und noch nicht optimiert

In einem Forenbeitrag äußert sich Blizzard offiziell über DirectX 12 in *WoW*. Demnach sei die Low-Level-API hinzugefügt worden, „um die Leistung für bestimmte Hardware zu verbessern". Damit dürfte die Kombination aus einem schwächeren Prozessor und einer Radeon-GPU gemeint sein, denn da bringt der DX12-Renderpfad im CPU-Limit laut Nutzermeldungen teilweise Vorteile – in großen Raids könnte das auch auf stärkere CPUs zutreffen. Blizzard gibt zu, dass es hier keine Vorteile gebe, wenn Hardware von Nvidia eingesetzt werde, weil der Chiphersteller seinen DX11-Treiber so gut optimiert habe. Daher erscheint es nur logisch, dass DirectX 11 weiterhin als Standard-API eingestellt wird, wenn das Spiel eine Geforce-Grafikkarte erkennt. Im Falle einer Radeon setzt *WoW* DX12 standardmäßig ein.

Weiterhin schreiben die Entwickler unmissverständlich, dass es zwischen DX11 und DX12 keine visuellen Unterschiede gebe. Demnach wären die Fps-Unterschiede ausschließlich auf den entfernten Vollbildmodus oder einen Bug zurückzuführen. Zum Schluss schreibt Blizzard: „Für zukünftige Patches sind weitere Optimierungen für DirectX 12 geplant. Ergeben sich hier visuelle Verbesserungen oder höhere Leistung, wird für die entsprechende Hardware ebenfalls DirectX 12 vorgeschlagen."

Wer noch eine Kepler-GPU (Titan „Classic" und Geforce-600/700-Reihe) verwendet, bekommt im erweiterten Grafikmenü gar kein DirectX 12 angeboten. *WoW* ist nicht das erste Spiel mit

UNSER TEST-SYSTEM: CAPTIVA G7 18V3



Die meisten Menschen, die ausgiebig *World of Warcraft* spielen, dürften daheim keine absolute High-End-Höllenmaschine stehen haben. Wozu auch, schließlich frisst *WoW* bereits einen großen Teil der Zocker-Freizeit – das, was übrig bleibt, steckt man dann nur selten in irgendwelche Grafik-Fresser wie das neueste *Battlefield* oder *Assassin's Creed*. Da aber mit *BfA* die Hardware-Anforderungen einmal mehr stiegen, haben wir uns einen Einsteiger-PC geschnappt, um zu überprüfen, wie sich *WoW* auf preisgünstiger Hardware schlägt. Für die Benchmarks auf dieser Doppelseite haben wir natürlich weitere Systeme bemüht. Einen Test des G7 18V3 findet ihr außerdem weiter hinten im im Hardware-Teil des Heftes.

PROZESSOR:
Intel Core i5-8400 Coffee Lake 2,80 GHz

MAINBOARD:
MSI H310M PRO-D

GRAFIKKARTE:
Palit GeForce® GTX 1050 2GB GDDR5

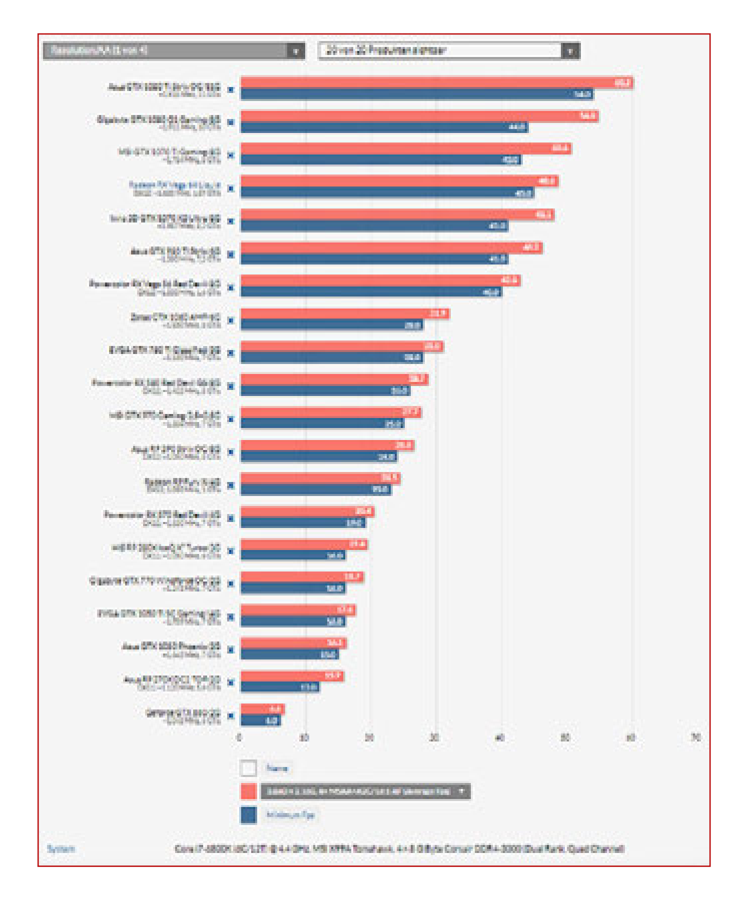
ARBEITSSPEICHER:
8GB DDR4 Crucial

FESTPLATTE:
1TB SATA III Seagate Barracuda

SSD:
SSD 120GB Crucial

GEHÄUSE:
Sharkoon V1000

NETZTEIL:
Netzteil FSP 300-60HHN 300 Watt 85+





dieser deutlichen Absage, denn die alte Nvidia-Architektur unterstützt nur die Funktionsebene 11_0. Das ist nicht weiter schlimm, denn Vorteile durch DX12 sind bei Nvidia-GPUs derzeit nicht zu sehen. Bei AMDs noch etwas älterer GCN-1.0-GPU Tahiti, hier getestet als Radeon R9 280X, ist das anders gelöst, hier lässt sich in *WoW* DX12 auswählen.

Battle for Azeroth: Ein wahrer Prozessorfresser

Während unserer mehrstündigen Testphase, in der wir das Spiel auf mehreren Systemen kennenlernten, zeigt *World of Warcraft: Battle for Azeroth* einen großen Hunger auf Prozessorleistung. Diese gibt sich erstmals bei der großen Eröffnungsschlacht um Lordaeron zu erkennen und wird nach der Landung an den Ufern von Kul Tiras fortgesetzt. Die neue Hafenstadt Boralus ist nicht nur bildhübsch und atmosphärisch, sie ist außerdem sehr prozessorlastig. Das liegt an der hohen Objektdichte: unzählige Häuser und Charaktere schmücken die Szenerie. All das erfordert Drawcalls – Befehle des Prozessors an die Grafikkarte, Objekte zu zeichnen – und ließe sich mithilfe von DirectX 12 optimieren. Bedauerlicherweise konnten wir auf keiner CPU-GPU-Kombination im PCGH-Testlabor einen Vorteil für DX12 ermitteln, die Bildraten fallen selbst hier, im weitgehenden Prozessorlimit, gleich mit denen von DX11 aus. Zu beachten ist außerdem, dass DX12 nur auf Systemen mit Windows 10 verfügbar ist.

Der Benchmark am Hafenmarkt von Boralus zeigt den Prozessorhunger auf eindrückliche Art und Weise. Angetreten ist nicht nur unser amtierendes Testsystem für Grafikkarten, sondern auch zwei verschiedene Ryzen-Systeme sowie Intels Publikumsliebling Core i7-8700K. Sie alle dürfen einmal mit Werkseinstellungen und einmal mit maximaler Übertaktung zeigen, was in ihnen steckt. Zum Einsatz kommt dabei stets eine Nvidia Titan Xp @ ~2.000/6.000 MHz unter DirectX 11. Das CPU-Limit ist derart ausgeprägt, dass wir die Auflösung einfach bei nativem Ultra HD belassen, es spielt schlicht keine Rolle. Anti-Aliasing und anisotrope Filterung sind jedoch deaktiviert (noch mehr Infos auf www.pcgh.de/BfA-Techniktest).

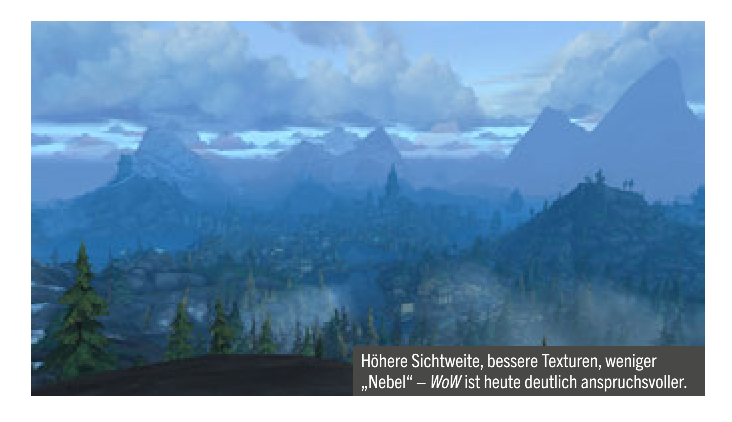
DX12 vs. DX11: Was denn nun?

Während der Grafikkartenmessungen zeigte sich erneut, dass DirectX 12 auf Geforce-Chips konsequent nutzlos bzw. kontraproduktiv ist. Wer eine Nvidia-GPU verwendet, sollte bei DX11 bleiben. In effektvollen Raids mit vielen Spielern kann sich ein testweiser Wechsel auf DX12 lohnen. Letzteres ruckelt direkt nach dem Spielstart etwas stärker als DX11, beruhigt sich nach wenigen Minuten jedoch, da dann alle nötigen Daten an Ort und Stelle sind. Letzteres ist ein gewichtiger Punkt, denn unter DX12 adressiert *World of Warcraft* wesentlich mehr Grafikspeicher als unter DX11. Das kann zum Problem werden, wenn die installierte Grafikkarte über weniger als 4 GiByte Speicher verfügt. Andererseits profitieren vor allem pro-MHz-schwache Prozessoren theoretisch von DX12, da hier Renderbefehle zusammenfasst werden können. Wer beispielsweise einen FX-6300/-8350, Core i5-2500K oder gar Core 2 Quad verwendet, gehört am ehesten zu den Profiteuren, genügend RAM vorausgesetzt.

Da Blizzard DX12 in Kombination mit Radeon-Grafikkarten empfiehlt, rechneten wir hier mit deutlicheren Ergebnissen pro DX12. Tatsächlich führt DX12 in den meisten Fällen (Vega, Polaris, Hawaii) zu einem kleinen Leistungsplus, manchmal ist die neue API aber auch langsamer als die alte. Die Unterschiede halten sich auf unserem Grafikkarten-Testsystem in engen Grenzen – immerhin, denn auf Geforce-GPUs kostet DX12 beinahe immer messbar Leistung. Man bewegt sich ergo ständig auf Messers Schneide, die möglichen Vor- und Nachteile von DX12 wechseln sich je nach Hardware-Konfiguration und Szenerie ab.

Technik-Fazit

World of Warcrafts siebtes Add-on *Battle for Azeroth* führt die langjährige Tradition des MMORPG-Dauerbrenners fort. *WoW*-Spieler freuen sich über eine neue, große und außerordentlich atmosphärische Spielwelt sowie Technik-Verbesserungen. Auch wenn DirectX 12 in *WoW* noch nicht ausgereift ist, geht die Entwicklung doch in die richtige Richtung. Leistungsprobleme muss indes niemand befürchten, denn *WoW: BfA* ist umfangreich konfigurierbar und lässt sich daher auf jedem PC zum Laufen bringen – das heißt, fast, denn die neue Minimalvoraussetzung besteht aus einer DX11-fähigen Grafikkarte wie beispielsweise einer Geforce GTS 450 oder Radeon HD 7750. Wer einen halbwegs modernen Pixelbeschleuniger im Rechner hat, ist für die Schlacht gewappnet. Allein der Prozessor könnte ein „Game Breaker" sein, denn *Battle for Azeroth* stellt – mit maximalen Details – in Städten und Raids sehr hohe Anforderungen an dessen Leistung. Wer mit Ruckeln zu kämpfen hat, reduziert die Sichtweite und/oder gibt dem neuen DX12-Pfad eine Chance (Windows 10 vorausgesetzt). ❑



Höhere Sichtweite, bessere Texturen, weniger „Nebel" – *WoW* ist heute deutlich anspruchsvoller.

Die Präsentation von *Two Point Hospital* ist humorvoll. So sehen wir unseren Patienten ihre aberwitzigen Krankheiten stets an.

Two Point Hospital

Medizin für Armleuchter, Monobrauen und verbalen Durchfall: Der Krankenhaus-Simulator überzeugt im Test.

Von: Matti Sandqvist

Genre: Aufbausimulation
Entwickler: Two Point Studios
Publisher: Sega
Erscheinungsdatum: 30. August 2018
Preis: ca. € 35,-
USK: noch nicht geprüft

Die Vorstellung, ein Krankenhaus zu managen und sich um die Nöte und Bedürfnisse von Patienten kümmern zu müssen, dürfte für die meisten unter uns eher mit Arbeit verbunden sein. Wer aber in den Neunzigern am PC *Theme Hospital* gespielt hat, weiß es besser: Eine Krankenhaussimulation kann sehr wohl so richtig Laune machen und dabei sogar – trotz der eigentlich ernsten Thematik – für den einen oder anderen Lacher gut sein. Mit *Two Point Hospital* bringen die ursprünglichen *Theme Hospital*-Schöpfer unter neuer Flagge und unter neuem Namen ein Quasi-Remake des Bullfrog-Klassikers. Wir hatten bereits vor einigen Monaten die Ehre, eine Alpha-Version der Krankenhaussimulation in London anzuspielen und waren damals derart von der Materie begeistert, dass wir von einem gelungenen und nahezu fehlerfreien Release im Laufe des Jahres ausgingen. Nun konnten wir anhand der Test-Version von *Two Point Hospital* unsere Aussage überprüfen und haben so rund 25 Stunden mit der Krankenhaussimulation verbracht. Im Test wollen wir aber nicht nur auf mögliche Design-Schnitzer oder Bugs eingehen, sondern euch natürlich verraten, ob unsere anfängliche Begeisterung auch über die vielen Spielstunden angehalten hat.

Wie in *Theme Hospital* liegt es in *Two Point Hospital* an uns, ein profitables und gut funktionierendes Krankenhaus zu managen. Um des Ganzen Herr zu werden, müssen wir unser Hospital nach und nach aufbauen, von der Rezeption über Untersuchungszimmer bis hin zu speziellen OP-Räumen sowie Pausenräumen für unsere Angestellten. Dabei ist die Bedienung sehr komfortabel: Mit der Maus bestimmen wir die Größe der



Wie in aktuellen Mobile-Spielen können wir bis zu drei Sterne pro Level verdienen. Je mehr Sterne wir in einer Mission erhalten, desto mehr Gegenstände können wir freischalten.

Die Steuerung von *Two Point Hospital* ist klasse. In wenigen Minuten können wir ein ganzes Krankenhaus individuell gestalten.

einzelnen Räume und statten sie anschließend mit dem nötigen Inventar aus. Erst im späteren Verlauf kann man aufgrund der Vielzahl unterschiedlicher Ausstattungsobjekte und Zimmer ein wenig die Übersicht verlieren und sich womöglich darüber ärgern, dass das Interface zwar für Genreneulinge wie gemacht ist, aber aufgrund seiner großen Symbole auf Dauer etwas unkomfortabel ist.



Während wir es in den ersten Levels noch mit relativ übersichtlichen Krankenhäusern zu tun haben, müssen wir später ganze Gebäudekomplexe verwalten

Einfacher Einstieg

Dagegen geht das Managen der einzelnen Zimmer auch in den späteren Levels gut von der Hand, vor allem, weil man jedes Zimmer ohne Probleme überarbeiten und seine Position im Krankenhaus verschieben kann. Neben dem Inventar und Operationszimmern müssen wir uns in *Two Point Hospital* natürlich um unser Personal kümmern. Hier stehen uns vier unterschiedliche Kategorien zur Verfügung: Ärzte, Krankenpfleger, Assistenten und Hausmeister. Jeder Angestellte bringt dabei unterschiedliche Fähigkeiten mit sich. So gibt es etwa Hausmeister, die Geister einfangen können, oder Ärzte, die auch ein DNA-Labor bedienen können. Je mehr Talente ein Angestellter bzw. eine Angestellte hat, desto mehr kostet er/sie uns auch monatlich. Dem können wir durch Fortbildungen ein wenig entgehen, aber schlussendlich müssen wir – vor allem in den späteren Levels – sehr genau darauf achten, dass wir nicht einen überaus talentierten, aber ebenso teuren Chefarzt lediglich Aspirin verschreiben lassen.

Positiv: Wer bisher aufgrund der Komplexität eher Abstand zu Aufbausimulationen gehalten hat, sollte sich *Two Point Hospital* genauer anschauen. Dank der leichten Bedienung und des stets leicht ansteigenden Schwierigkeitsgrads ist man auch als Genre-Laie in den ersten Levels nicht überfordert. Wir bekommen stets relativ simple Aufgaben, die wir in aller Ruhe erfüllen müssen, und lernen dabei die grundlegenden Dinge für den späteren Spielverlauf. So erfahren wir in den ersten Levels etwa, wie wir unser Personal fortbilden können, Forschung betreiben oder das Aussehen unserer Zimmer verbessern.

Auch für Genre-Experten

Wir hatten in den ersten Spielstunden sogar das Gefühl, dass *Two Point Hospital* ein wenig zu leicht für Spieler ausfallen könnte, die entweder das Original schon gespielt oder sonst im Genre ein wenig Erfahrung gesammelt haben. So mussten wir selten auf die Finanzen des Krankenhauses achten, weil wir eh so viel Geld gemacht haben, und der Ruf unseres Krankenhauses bekam auch durch dicke Behandlungsfehler kaum Kratzer. Doch haben wir uns getäuscht: Ab dem achten Level steigt der Schwierigkeitsgrad enorm an und so reicht es zum Beispiel nicht mehr, dass man ohne einen genauen Plan Behandlungszimmer an Behandlungszimmer baut, einen Haufen teurer Ärzte einstellt und das Krankenhaus sonst mit – eher unnötigem – Luxuszubehör ausstattet. Vielmehr muss man tatsächlich auf die Laufwege der einzelnen Patienten achten, lediglich die am häufigsten aufkommenden Krankheiten heilen, das Personal zugleich auf Trab, aber auch zufrieden halten und ebenso auf die Sicherheit im Gebäude achten – teure Behandlungszimmer, die mal eben wegbrennen, können am Ende für das finanzielle Scheitern des ganzen Krankenhauses sorgen.

Insgesamt sind wir sehr zufrieden mit *Two Point Hospital*. Das Spiel mag auf den ersten Blick nur wie ein grafisch aufgeputschtes Remake von *Theme Hospital* wirken, aber man merkt mit der Zeit, dass die Entwickler ebenso die Bedienung passend überarbeitet haben, keine dicken Design-Schnitzer verbrochen haben und auch dank der späteren, sehr herausfordernden Levels im Gegensatz zum Original für eine Langzeitmotivation jenseits der ersten 25 Spielstunden sorgen. Ebenso garantiert die Vielzahl der unterschiedlichen – lustigen – Krankheiten wie der verbale Durchfall, Denim-Syndrom oder die tierische Anziehungskraft, dass wir immer wieder unsere Krankenhäuser überarbeiten mussten und so mit dem Optimieren eine Menge Zeit verbracht haben. Wer folglich das Original kennt und schätzt, sollte hier unbedingt zugreifen – ebenso können wir *Two Point Hospital* allen Genreneulingen ans Herz legen, die auf eine nicht ganz so ernste Aufbausimulation Lust haben. ❑

MEINE MEINUNG



Matti Sandqvist

„Für Genreneulinge und auch -fans genau das Richtige!"

Ich bin ein großer Fan von Aufbausimulationen mit einem gewissen Wuselfaktor. Hier muss ich sagen, dass Two Point Studios ganze Arbeit geleistet haben – nicht nur in grafischer Hinsicht. Es macht mir auch nach vielen Spielstunden Spaß, die Wege meiner Patienten und Angestellten zu beobachten und so mein Krankenhaus zu optimieren. Vielleicht sollte ich zum Beispiel die Forschung und das Marketing in ein anderes Gebäude verlagern, damit die wichtigsten Behandlungszimmer nah beieinander liegen? Ist es wirklich vernünftig, dass ich mehrere Hausmeister habe, die sowohl Geräte instand halten können als auch freundlich zu den Patienten sind? Genau diese und ähnliche Fragen sorgen dafür, dass ich auch nach 25 Stunden Spielzeit kaum meine Finger von *Two Point Hospital* lassen konnte. Ebenso schön fand ich, dass die ersten Levels alle wichtigen Funktionen des Spiels erklären und dass die Bedienung sehr komfortabel ausfällt. Wer als ehemaliger *Theme Hospital*-Fan Lust auf eine neue Runde hat oder als Genreneuling eine Aufbausimulation mit viel Humor ausprobieren möchte, ist mit *Two Point Hospital* mehr als gut beraten!

PRO UND CONTRA

- ➕ Einfacher Einstieg
- ➕ Simple und eingängige Bedienung trotz komplexer Materie
- ➕ Die Zahl der Herausforderungen steigt passend in der Kampagne
- ➕ Humorvolle Präsentation
- ➕ Gute Übersetzungen der englischen Krankheitsnamen
- ➖ Interface im späteren Spielverlauf etwas unübersichtlich
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Kein Mehrspielermodus



Damit unsere Patienten zufrieden sind, reicht es nicht aus, sie zu heilen. Wir müssen auch darauf achten, dass unser Krankenhaus attraktiv wirkt. Das erreichen wir durch das Aufstellen von Pflanzen und anderen Deko-Objekten.



Damit wir uns um alle Patienten kümmern können, müssen wir entweder teures Personal einstellen oder unsere Angestellten weiterbilden.

Das Design der Bosse ist absolut super. Obwohl die Kämpfe so knackig sind, freut man sich jedes Mal, einen der Fieslinge zu sehen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Sabotage
Publisher: Devolver Digital
Erscheinungsdatum: 30. August 2018
Preis: € 16,79
USK: ab 6 Jahren

The **Messenger**

Von: Christian Dörre

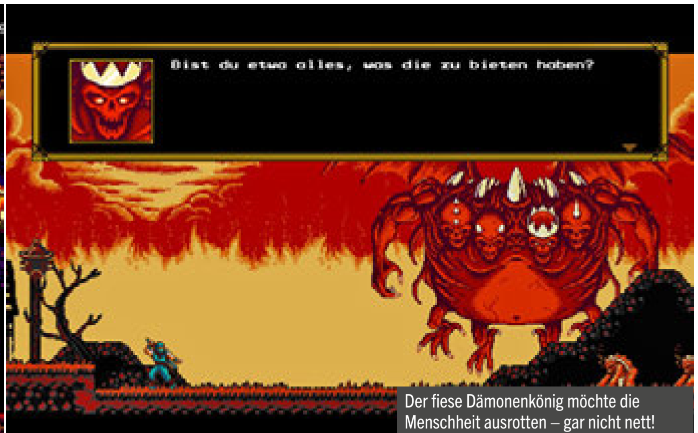
Ninjas gegen Dämonen taugt nicht nur als B-Movie-Prämisse.

Vor vielen Jahren rottete eine Dämonenarmee, angeführt von ihrem König, fast die komplette Menschheit aus, bevor der mysteriöse Held des Westens die Fieslinge stoppen konnte. Laut Prophezeiung wird die Armee jedoch zurückkehren, weshalb sich die kümmerlichen Reste der Menschheit einer harten Ninja-Ausbildung unterziehen. Im charmanten Action-Platformer *The Messenger*, der sowohl eine Hommage an die alten *Ninja Gaiden*-Spiele auf dem NES ist als auch viele eigene coole Ideen bietet, übernehmen wir natürlich die Rolle eines Ninjas. Unser Protagonist ist eigentlich total gelangweilt vom Training und seinem Ninja-Meister, als jedoch die Dämonenarmee auftaucht und seinen Klan tötet, wird ausgerechnet er zur letzten Hoffnung der Menschheit. Der Held des Westens übergibt ihm eine Schriftrolle, die er auf die Spitze des höchsten Berges bringen soll, um die Prophezeiung zu erfüllen, und ernennt den mürrischen Ninja somit zum Messenger. Unser Auftrag scheint also klar: Schriftrolle überbringen und auf dem Weg dorthin so viele Dämonen wie möglich killen. Allerdings entpuppt sich die vermeintlich simple Geschichte als überraschend wendungsreiche Erzählung mit Zeitreise-Thematik.

Dämonenjagd mit Stil

Wie schon eingangs erwähnt, orientiert sich *The Messenger* sowohl optisch als auch spielerisch stark an den alten *Ninja Gaiden*-Games auf der ersten Nintendo-Konsole. Ihr seid also in 8-Bit-Grafik unterwegs, weicht zahlreichen Fallen aus, springt über Plattformen und zerhaut böse Dämonen mit eurem Schwert oder schmeißt ihnen Wurfsterne entgegen. Das Gameplay ist dabei zunächst sehr klassisch, da ihr eure Angriffe nur in zwei Richtungen ausführen könnt. Allerdings


Kauft ihr beim Händler die entsprechende Fähigkeit, könnt ihr die Geschosse von Gegnern zerschlagen.



Der fiese Dämonenkönig möchte die Menschheit ausrotten – gar nicht nett!

Später im Spiel schaltet ihr weitere Gadgets frei. Hier seht ihr den Wingsuit in Aktion.

Die Bosskämpfe sind wunderbar abwechslungsreich und gehören zu den Highlights des Spiels.

Im weiteren Spielverlauf wird es immer schwieriger, den zahlreichen Fallen auszuweichen.

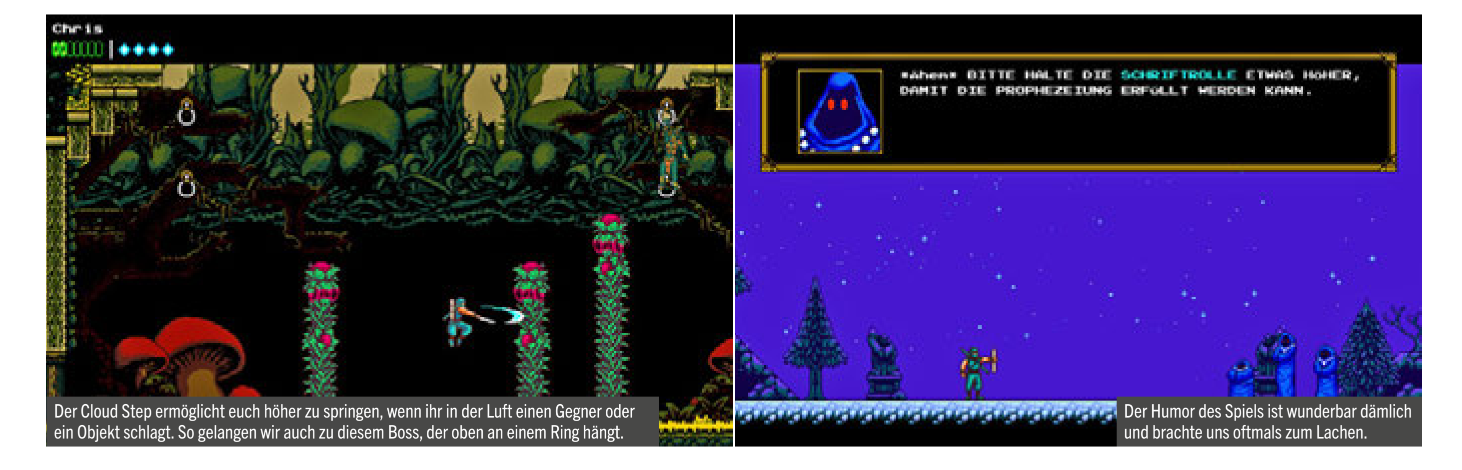
führt das Spiel direkt zu Beginn das sogenannte „Cloud Step"-Manöver ein, was euch quasi einen Doppelsprung ermöglicht. In *The Messenger* drückt ihr dafür aber nicht einfach zweimal auf die Sprungtaste, sondern dürft die Aktion nur ausführen, wenn ihr im Sprung auf ein Objekt schlagen könnt. Drückt ihr nach dem Treffer erneut schnell auf die Sprungtaste, wird euer Ninja weiter nach oben katapultiert.

Das Feature ist ebenso simpel wie genial, denn habt ihr es erst mal verinnerlicht, werden tödliche Projektile der Gegner zu Sprunghilfen und ihr könnt euch noch schneller durch die abwechslungsreich gestalteten Levels bewegen. Zudem gibt es dadurch einige nervenaufreibende Geschicklichkeitseinlagen, in denen ihr euch über Abgründe bewegt, nur indem ihr von Objekt zu Objekt hechtet. Neben dem Cloud Step ersteht ihr in einem Laden außerdem neue Aktionen und Skills, wenn ihr dort die unterwegs gesammelten Zeitscherben abliefert. So lernt ihr beispielsweise Projektile mit dem Schwert zu zerschlagen oder kauft euch einen zusätzlichen Balken Gesundheit. Im Verlaufe des Spiels erhaltet ihr vom Händler zudem neue Ausrüstung, wie einen Greifhaken oder einen Wingsuit.

Da die Levels mit Gegnern und Fallen gespickt sind, müsst ihr lernen, eure Fähigkeiten und Gadgets geschickt zu kombinieren, da ihr ansonsten ins Gras beißt. Obwohl die Steuerung punktgenau ist, werdet ihr ohnehin einige Heldentode sterben, denn *The Messenger* ist – ganz wie sein NES-Vorbild – richtig knackig. Im Gegensatz zu den alten *Ninja Gaiden*-Spielen kommt jedoch selten Frust auf, da der Retro-Platformer trotzdem zumeist sehr fair ist. Ihr habt quasi unendlich viele Leben, denn solltet ihr mal das Zeitliche segnen, erweckt euch die rote Knubbel-Kreatur Quarble wieder zum Leben. Quarble arbeitet allerdings nicht umsonst. Wenn ihr am letzten Checkpoint startet, folgt er euch einige Zeit und klaut euch sämtliche Zeitscherben, die ihr einsammelt. Bezüglich des Schwierigkeitsgrades kann man nur bemängeln, dass einige Checkpoints ein wenig zu weit auseinander liegen und ihr nach dem Respawn nicht mit voller Gesundheit startet. Zudem werdet ihr ein Stück zurückgeworfen, wenn ihr einen Treffer kassiert, sodass ihr dadurch auch schon mal in eine Stachelgrube hinter euch fallt.

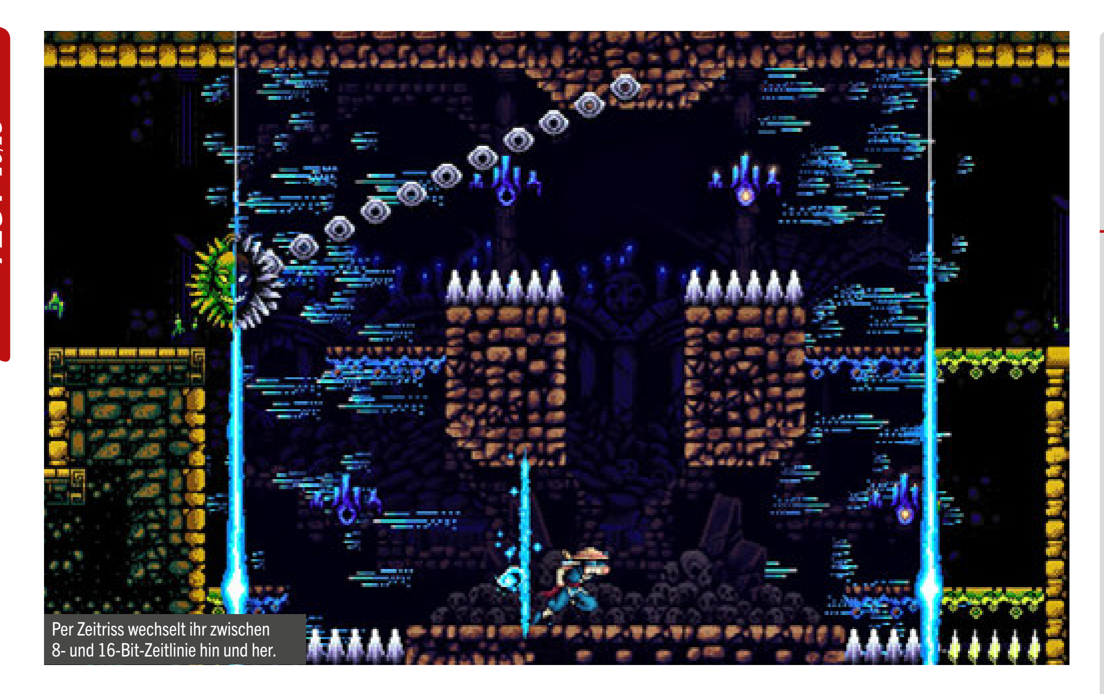
Spaßige Bosse und toller Humor

Während die relativ wenigen Standard-Gegner sich andauernd wiederholen und recht unkreativ gestaltet sind, sind die teils riesigen Bosse am Ende der Areale richtig cool. Egal, ob wir nun gegen einen kleinwüchsigen Nekromanten, zwei Fitness-versessene Zyklopen, einen Stein-Golem oder ein Energie-Monster antreten, die Bosskämpfe machen einfach Laune. Zwar beißt man auch hier öfter ins Gras, bis man die Angriffsmuster durchschaut hat, aber man wird immer direkt vor dem Gefecht wieder abgesetzt und darf seine Gesundheit auffüllen. Zudem sind die Bosse sowohl in Sachen Design als



Der Cloud Step ermöglicht euch höher zu springen, wenn ihr in der Luft einen Gegner oder ein Objekt schlagt. So gelangen wir auch zu diesem Boss, der oben an einem Ring hängt.

Der Humor des Spiels ist wunderbar dämlich und brachte uns oftmals zum Lachen.


Per Zeitriss wechselt ihr zwischen 8- und 16-Bit-Zeitlinie hin und her.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Klasse Retro-Action, die gegen Ende etwas schwächelt."

Die ersten sieben Stunden hat mich *The Messenger* absolut begeistert. Die Dialoge sind clever und witzig, die Action ist flott und funktioniert dank der punktgenauen Steuerung absolut super, die Musik ist einfach großartig, die Bosskämpfe sind spaßig und hart, aber fair. Bis zu diesem Zeitpunkt war *The Messenger* für mich ein wahres Highlight des Spielejahres. Der Wechsel zum Metroidvania-Gameplay funktioniert jedoch trotz des kreativen Zeitsprung-Features nicht so gut. Das Backtracking nervt und die tollen Bossfights werden seltener. So verliert der Titel gegen Ende ein wenig Schwung. Das Finale entschädigt dafür zwar ein bisschen, dennoch hätte *The Messenger* lieber bei seinem geradlinigen Konzept bleiben sollen. Trotzdem ist der Titel eine klare Empfehlung für Action-Fans mit Retro-Faible. Ich hoffe sehr auf einen Nachfolger, der sich voll auf die Stärken der ersten Spielstunden fokussiert.

auch in ihrer Vorgehensweise so abwechslungsreich, dass die fordernden Kämpfe einfach nur Laune machen.

Wie man an der Beschreibung einiger Bossgegner vermutlich schon erkennen konnte, nimmt sich *The Messenger* nicht sonderlich ernst. Allein die Dialoge mit dem seltsamen Ladenbesitzer sind so herrlich bescheuert, dass wir während des Tests mehrmals laut lachen mussten. Dieser erzählt euch auf Nachfrage sogar wunderbar absurde Geschichten oder ihr streitet euch mit ihm, weil er euch nicht in seinen Schrank schauen lassen will. Umso erstaunlicher ist es, dass die eigentlich simple Story – über die sich der Ladenbesitzer auch lustig macht – sich später zu einer interessanten Zeitreise-Geschichte entwickelt und ihr in die 16-Bit-Zukunft geschickt werdet, um die Prophezeiung zu erfüllen.

Sowohl als 8-Bit- als auch als 16-Bit-Ninja bietet *The Messenger* einen fantastischen Soundtrack, der an die ganz großen Genre-Vertreter aus der jeweiligen Zeit heranreicht. Die Musik in den Levels geht super ins Ohr und lädt zum Mitsummen ein, in Bossfights hingegen peitschen euch die treibenden Sounds nach vorne. Es ist quasi unmöglich, *The Messenger* zu spielen, ohne hinterher einen Ohrwurm von einem der tollen Musikstücke zu haben.

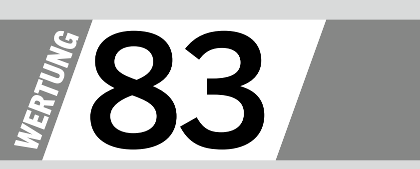
Ninja, bleib bei deinem Leisten

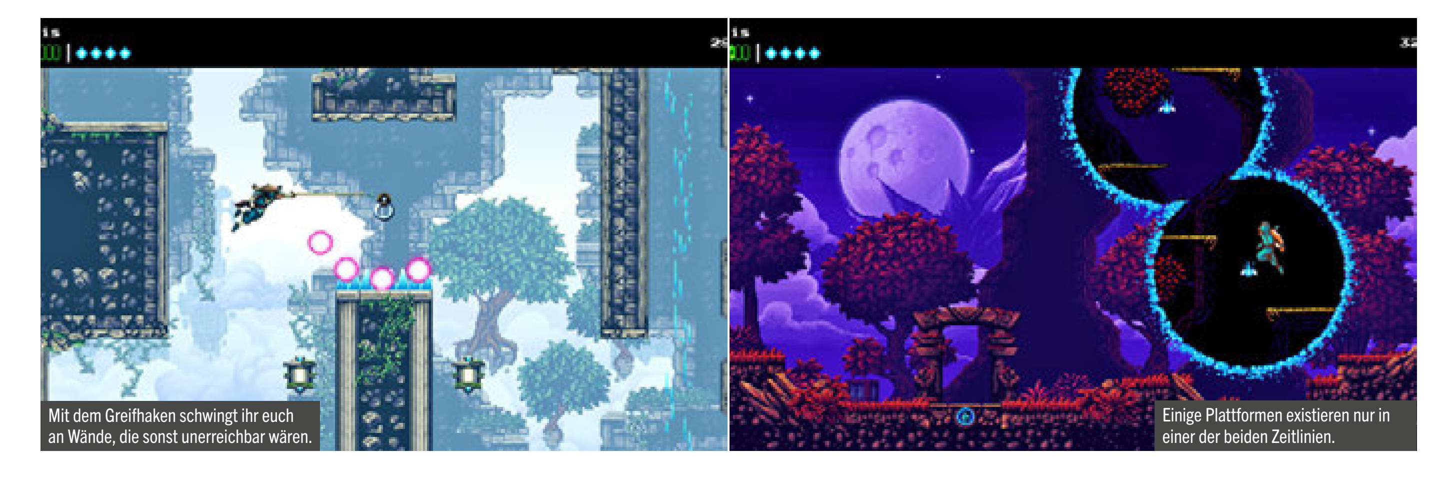
Über sechs bis acht Stunden bleibt *The Messenger* dank seines Humors, der abwechslungsreichen Levels, der tollen Bossfights und des Wechsels auf 16-Bit-Grafik stets unterhaltsam, dann folgt jedoch ein kleiner Bruch, denn etwas nach der Mitte des Spiels wird es plötzlich zu einem Metroidvania statt wie zuvor auf geradlinige 2D-Sidescroll-Action zu setzen. Nun sind sämtliche Levels miteinander verbunden, man erhält eine Karte und soll in den bereits besuchten Arealen neue Wege finden, indem man durch Zeitrisse springt und so zwischen den 8- und 16-Bit-Zeitlinien hin und her wechselt. An sich ein cooles Feature, das jedoch für viel nerviges Backtracking sorgt und so auch in der geradlinigen Variante funktioniert hätte.

Einige Wege sind nur in einer der beiden Zeitlinien offen, allerdings kann man eben nicht auf Knopfdruck in Vergangenheit oder Zukunft wechseln, sondern muss teilweise einen halben Level zurückgehen, um einen Zeitriss zu finden und dann auf dem Weg zurück zum neuen Pfad hoffen, dass man nicht das Zeitliche segnet. Da man die Gebiete eh schon alle gespielt hat, ist das noch mal nerviger. Außerdem geht unserem Ninja hier ein wenig die Puste aus, denn die neuen erwerbbaren Skills sind ein wenig Augenwischerei und es gibt weniger Bossfights. Für die Auflösung der Geschichte lohnt es sich zwar trotzdem, *The Messenger* durchzuspielen, allerdings hätte es dem Titel wohl etwas besser getan, das ursprüngliche Action-Konzept noch für ein paar Levels fortzusetzen und sich damit nicht ganz so in die Länge zu ziehen. ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle, knackige Bosskämpfe
- ➕ Punktgenaue Steuerung
- ➕ Grandioser Soundtrack
- ➕ Hart, aber fair dank Checkpoints
- ➕ Schöne Retro-Grafik
- ➕ Spaßiges Zeitreise-Feature
- ➕ Herrlich bescheuerter Humor
- ➕ Gelungener Einsatz der verschiedenen Gadgets
- ➕ Überraschend gute, wendungsreiche Story
- ➖ Recht unkreatives Design der Standard-Gegner
- ➖ Standard-Gegner wiederholen sich
- ➖ Einige Checkpoints zu weit auseinander
- ➖ Aufgesetztes Metroidvania-Gameplay gegen Ende
- ➖ Teils nerviges Backtracking




Mit dem Greifhaken schwingt ihr euch an Wände, die sonst unerreichbar wären.

Einige Plattformen existieren nur in einer der beiden Zeitlinien.



DIE BESTEN VIDEO SPIEL SOUNDTRACKS ALLER ZEITEN

LIVE INTERPRETIERT DURCH ORCHESTER & CHOR!

COSPLAY CONTEST

DIE SIEGER ERHALTEN EXKLUSIVES GOODIE PACKAGE

MUSIK VON:

ZELDA, MARIO, FINAL FANTASY, THE WITCHER, ASSASSINS CREED UVM.

02.11.18 FRANKFURT – JAHRHUNDERTHALLE // 03.11.18 BERLIN – TEMPODROM

04.11.18 MÖNCHENGLADBACH – REDBOX // 05.11.18 HAMBURG – MEHR THEATER

TICKETS UNTER: WWW.ADTICKET.DE

WWW.VIDEOGAMESLIVE.COM

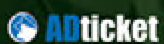












myCostumes.de



Zuschauer, Spielergesichter, Beleuchtung – die *PES*-Macher haben die Grafik an vielen Stellen verbessert und erzeugen dadurch mehr TV-Atmosphäre denn je.

PES 2019

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Erscheinungsdatum: 30. August 2018
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 0 Jahren

Früher als gewohnt rollt der Ball über den *PES*-Rasen. Schießen die Japaner einen beruhigenden Vorsprung gegenüber *FIFA* heraus?

Von: Andreas Szedlak

Eine Fußball-WM gilt stets als Trendbarometer. 2014 errang die DFB-Elf durch zielstrebiges Kurzpassspiel den Titel. In diesem Sommer dagegen bekamen nicht nur Jogis Jungs leidvoll zu spüren, wie effektiv ein dicht stehender Defensivverbund sein kann, aus dem blitzschnelle Konter entstehen. „Erfunden" hat diese Taktik Roberto di Matteo beim Champions-League-Triumph mit Chelsea im Jahre 2012.

Auch in *PES 2019* ist es durchaus erfolgversprechend, sich möglichst eng an der Strafraumlinie zu gruppieren und die Flügel freizulassen. Das Spiel bietet einem die dafür notwendigen taktischen Einstellmöglichkeiten. Dabei nimmt man bewusst in Kauf, dass regelmäßig Flanken in den Strafraum segeln, kann aber Durchsteckpässe besser verhindern – sofern man keine Hünen mit der Beweglichkeit eines Kühlschrankes in der Abwehr hat. Jedoch werden Angreifer bei Durchbrüchen am Flügel zu häufig an der Strafraumgrenze alleine gelassen, weshalb Rückpässe ein probates Mittel sind.

Gut: Flanken führen seltener zum Torerfolg als im Vorjahr. Zwar gewinnen Stürmer immer noch viele Luftduelle gegen die Verteidiger. Da die *PES*-Macher jedoch die Ballphysik überarbeitet haben, gehen Kopfbälle häufiger über oder neben den Kasten, denn Timing und Körperhaltung sind nun entscheidender.

Die überarbeitete Ballphysik zeigt sich auch an anderen Stellen: Es gibt bei Torschüssen mehr Abpraller, Verteidiger versuchen den Ball mit dem Körper zu blockieren, lenken die Kugel dabei schon mal ins eigene Tor. Außerdem passiert es nun häufiger, dass Torhüter gerade so mit den Fingerspitzen an den Ball kommen, den Einschlag ins Netz aber nicht mehr verhindern können. Zudem spielt die Körperhaltung bei Schüssen eine größere Rolle, was für mehr Varianz beim Torabschluss sorgt. Zu effektiv sind nach wie vor Innenristschüsse. Insgesamt spielt sich *PES 2019* noch realistischer als der Vorgänger und sieht zudem authentischer aus.

Neuerdings schneit es in *PES* auch. Jedoch sind die Schneeeffekte sehr dezent.

Ein schönes Spiel

Grafisch hat sich einiges getan. Da die PES-Fassungen für PS3 und Xbox 360 endlich wegrationalisiert wurden, konnten die Entwickler ihre ganze Arbeit in die aktuelle Ge-



Die überarbeitete Körperphysik bezieht mehr die Körperhaltung beim Torabschluss mit ein. So kann es passieren, dass man selbst aus wenigen Metern die Kugel über den Kasten donnert.

neration stecken. Um Arenen wie das Liverpooler Anfield Stadium oder die Veltins-Arena auf Schalke samt Stadion-Peripherie möglichst originalgetreu zu implementieren, nutzt Konami eine moderne 3D-Scan-Technik. Das Ergebnis ist beeindruckend: Auf Schalke ähnelt nicht nur der Kameraflug übers Stadion einer TV-Übertragung, die Akteure laufen überdies durch den einzigartigen Tunnel im Bergbau-Stil aufs Feld. Auch Spielergesichter und Jubelszenen sehen nun merklich besser aus, zumal die *PES*-Macher auch die Beleuchtung sichtbar verfeinert haben.

Habt ihr einen aktuellen Spiele-PC mit mindestens 16 GB RAM zu Hause, dann dürft ihr *PES 2019* sogar in nativer 4K-Auflösung genießen. Doch auch in 1.920 x 1.080 und mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde kann sich *PES 2019* absolut sehen lassen – sogar bei Schneefall, der allerdings dezent ausfällt. Alles in allem überzeugt die Grafik mehr denn je, atmosphärischer war *Pro Evolution Soccer* noch nie!

Allerdings nehmen wir von unserem Lob ausdrücklich den Kommentar aus. Wenn Hansi Küpper zum x-ten Male den Unterschied zwischen Pressing und Raumdeckung erklärt oder Marco Hagemann in aller Ausführlichkeit vom drohenden Regenguss erzählt, dann möchte man den beiden nur noch den Mund verbieten – was sich über das Optionsmenü netterweise tun lässt. Die Schuld für die verbalen Eigentore ist weniger bei den Protagonisten zu suchen, die sich durchaus authentisch geben. Die Ohrenzerrung resultiert aus den vorgegebenen Texten sowie der Häufigkeit, in der uns die Phrasen entgegengepfeffert werden.

Nur zwei deutsche Vereine

Die Meisterliga-Karriere startet nun mit dem International Champions Cup, für den es bei Erfolg eine Prämie gibt. Bei Transfers dürft ihr euch Spieler aus acht neu lizenzierten Ligen angeln. Neben der türkischen, belgischen und portugiesischen Liga ist auch die Russian Premier Liga dabei, sogar exklusiv. Deutsche Clubs sind diesmal leider nur zwei enthalten: Bayer 04 Leverkusen (ohne BayArena) und der FC Schalke 04. Auch Europa League und Champions League fehlen, die Lizenzen gingen an Konkurrent EA und dessen *FIFA*-Serie über.

Apropos *FIFA*: Vom Story-Modus „The Journey“ ist Konamis „Werde zur Legende“ nach wie vor meilenweit entfernt. Auch unschön: Der neu gestaltete myClub-Modus baut auf einem Pay-to-win-Konzept auf. Zudem waren am PC sämtliche Online-Modi selbst Wochen nach dem Launch nicht verfügbar, weshalb wir unsere Wertung um 15 Punkte abgesenkt haben.

Während sich im Vorjahr bei Standards oder taktischen Möglichkeiten Grundsätzliches getan hat, haben sich die *PES*-Macher diesmal auf Verfeinerungen und grafische Verbesserungen beschränkt – abgesehen vom neu gestalteten myClub-Modus. Doch das war richtig, denn runder haben sich *PES*-Matches noch nie angefühlt. Und darauf kommt es bei einem Fußballspiel ja am meisten an. ❑

MEINE MEINUNG

Andreas Szedlak



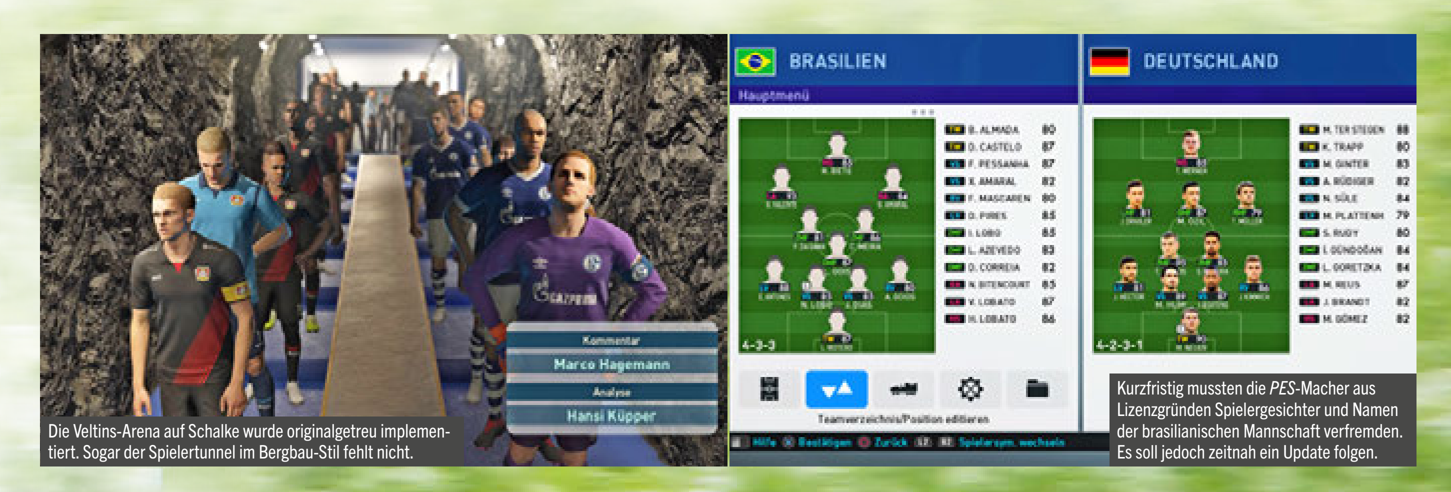
„Pay to win und (noch) fehlende Online-Modi knabbern am Spielspaß.“

Da ist es wieder, das Suchtgefühl, das *PES* vor vielen Jahren zu meiner Lieblingsserie werden ließ. Die verbesserte Ballphysik trägt viel dazu bei, dass sich die Matches so realistisch anfühlen wie lange nicht mehr. Für mich als Konterexperte ist es immens wichtig, dass meine Abwehr steht. Durch entsprechende Taktikeinstellungen und geschicktes Verteidigen ist dies in *PES 2019* möglich. So kann ich mein Konterspiel aufziehen und mit Doppelpässen die gegnerische Abwehr aushebeln. Auch grafisch hat mich *PES* noch nie so überzeugt wie in diesem Jahr. Die natürlicheren Licht-und-Schatten-Effekte machen einen Riesenunterschied und verkürzen den Abstand zu *FIFA* deutlich. Schade aber, dass mit Schalke und Leverkusen nur zwei Bundesliga-Teams dabei sind. Indiskutabel ist zudem, dass am PC alle Online-Modi Fehlermeldungen ausspucken – auf den Konsolen läuft alles. Leider hat Konami überdies den myClub-Modus auf einem Pay-to-win-Konzept aufgebaut.

PRO UND CONTRA

- ➕ Noch mehr Realismus und Authentizität, unter anderem durch überarbeitete Ballphysik
- ➕ Unglaublich viele taktische Möglichkeiten
- ➕ Komplett renovierter myClub-Modus
- ➕ Verbesserte Grafik sorgt für ein gehöriges Atmosphäre-Plus
- ➕ Schnellauswechslungen ohne Umweg über das Teammenü möglich
- ➕ Acht neu lizenzierte Ligen
- ➖ Online-Modi noch nicht verfügbar
- ➖ Pay to win im myClub-Modus
- ➖ Langweiliger Story-Modus
- ➖ Nur zwei deutsche Vereine dabei
- ➖ Innenrist-Abschlüsse zu mächtig
- ➖ Nerviger deutscher Kommentar

WERTUNG 74



Die Veltins-Arena auf Schalke wurde originalgetreu implementiert. Sogar der Spielertunnel im Bergbau-Stil fehlt nicht.

Kurzfristig mussten die *PES*-Macher aus Lizenzgründen Spielergesichter und Namen der brasilianischen Mannschaft verfremden. Es soll jedoch zeitnah ein Update folgen.

Ein Hauch von *NBA Jam*: Wenn ihr durch starke Aktionen den Entfesselt-Balken füllt, verwandelt ihr euch per Knopfdruck für kurze Zeit zum Superstar.

Genre: Sportsimulation
Entwickler: Visual Concepts
Publisher: 2K Sports
Erscheinungsdatum: 11. September 2018
Preis: ab ca. € 50,-
USK: ab 0 Jahren

NBA 2K19

Von: Karsten Scholz

Offline die derzeit beste Sport-Simulation, online ein Desaster – so lässt sich der 2019er-Jahrgang der *NBA 2K*-Reihe kurz und knapp beschreiben.

Mit über zehn Millionen verkauften Einheiten ist *NBA 2K18* der erfolgreichste Teil der Franchise-Geschichte. Gleichzeitig straften Fans die Sportsimulation aufgrund der omnipräsenten Mikrotransaktionen mit einem Metacritic-Score (PS4) von 1.6 ab, auf Steam lesen sich die über 12.000 Reviews größtenteils negativ. Wir nehmen es gleich vorweg: Auch am frisch erschienenen 2019er-Jahrgang von *NBA 2K* werden sich die Geister scheiden. Während sich Solisten über den enormen Umfang, die TV-reife Inszenierung und das im Detail verbesserte Gameplay freuen, ärgern sich Online-Baller über Pay2Win-Elemente, Cheater und einige technische Baustellen. Doch der Reihe nach …

Erst China, dann die NBA

Der neue Story-Modus von *NBA 2K19* hört auf den Namen „The Way back" und lässt unser Alter Ego auf der Karriereleiter in Richtung NBA einen Umweg über China (hier sprechen die Kommentatoren Mandarin, genial!) und die G-League gehen, nachdem er beim Draft von keinem Team ausgewählt wurde. Ob es die Charaktererstellung zu Beginn ist, die Inszenierung des Drumherums oder die Qualität vieler Dialoge: Im Vergleich zum letzten Jahr können sich die Entwickler spürbar steigern. Die Handlung geht für ein Sportspiel unterm Strich in Ordnung, auch wenn es einige unlogische Situationen gibt und uns unser „Held" mit seiner weinerlichen Art stellenweise nervt. Gut, dass man die Sequenzen auf Wunsch abbrechen kann – sobald der Traum von der NBA wahr geworden ist, fährt der Story-Aspekt eh zurück und die Charakterprogression rückt in den Fokus. Wer einen guten Vertrag bei seinem Team abschließt und Nebenaktivitäten meistert, verdient deutlich mehr Einheiten der Ingame-Währung VC als im letzten Jahr. Dennoch dauert es, bis wir uns eine hohe Durchschnittswertung erspielt haben.

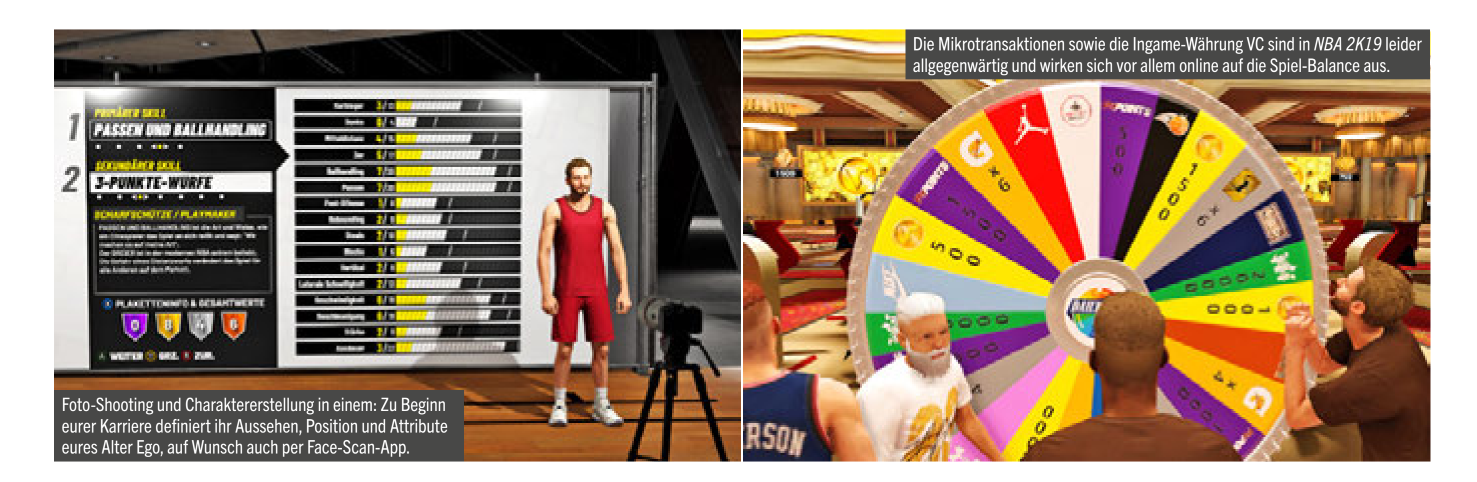
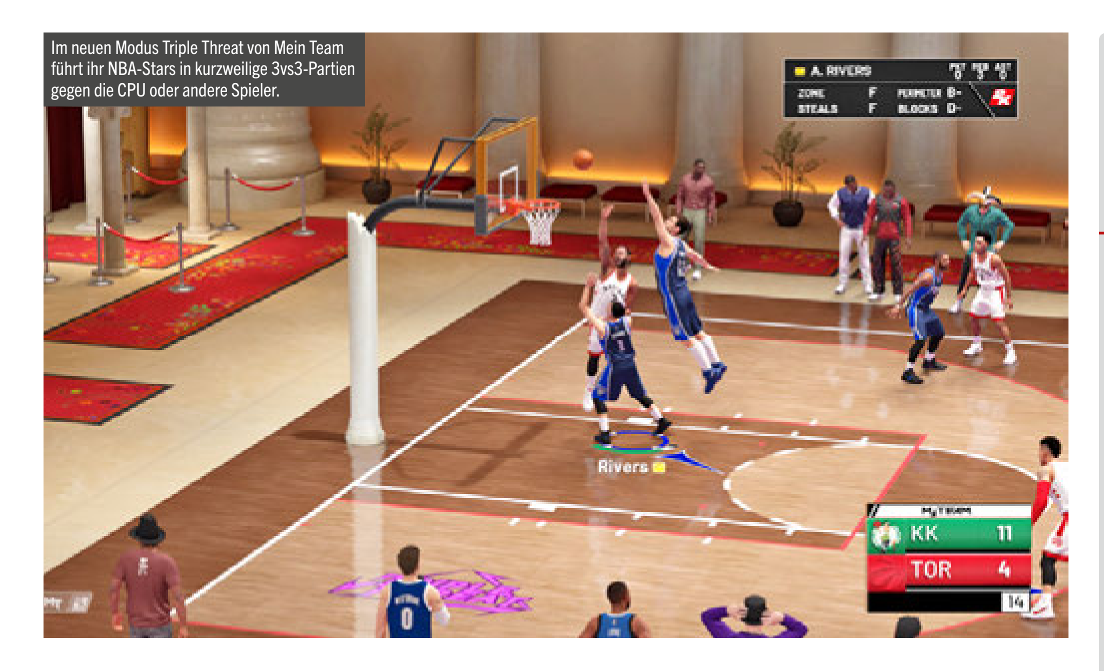


Foto-Shooting und Charaktererstellung in einem: Zu Beginn eurer Karriere definiert ihr Aussehen, Position und Attribute eures Alter Ego, auf Wunsch auch per Face-Scan-App.

Die Mikrotransaktionen sowie die Ingame-Währung VC sind in *NBA 2K19* leider allgegenwärtig und wirken sich vor allem online auf die Spiel-Balance aus.



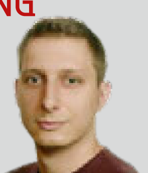
Im neuen Modus Triple Threat von Mein Team führt ihr NBA-Stars in kurzweilige 3vs3-Partien gegen die CPU oder andere Spieler.

Falls ihr parallel VC für kosmetischen Kram ausgeben wollt, müsst ihr umso mehr „grinden" und euch in Geduld üben, oder eben die Geldbörse zücken. Immerhin: Frisuren gibt's jetzt kostenlos!

Mehr Modi als man spielen kann
Wenn wir im Karriere-Modus unser Apartment verlassen, landen wir in unserem Viertel, das in *NBA 2K18* erstmals eingeführt wurde. Dort finden wir Streetball-Courts, Geschäfte, Fitnesszentren oder auch den Zugang zu abgedrehten Minispielen wie Trampolinball. Es nervt zwar, dass wir die Features nicht einfach über ein Menü auswählen dürfen, doch fällt die Zone immerhin kompakter aus als im letzten Jahr. Von hier aus starten wir übrigens nicht nur den 5vs5-Modus Pro-Am (endlich mit privatem Matchmaking), wir können auch eine Crew für 3vs3-Partien aufbauen, für sie eigene Trikots entwerfen und an Turnieren teilnehmen. Ergänzt werden diese Modi und die bereits erwähnte Karriere durch die aus den Vorgängern bekannten Blacktop, 2KU (das Tutorial), Mein Team und Meine Liga. Bei letztgenanntem Modus steht euch erneut eine Story-Variante zur Verfügung, die euch mit endlos langen, dröge inszenierten und zudem nicht vertonten Dialogen torpediert. Spart euch das! Wer wirklich jede Facette der Liga kontrollieren will, findet in der normalen Liga-Version sein Glück. Zumal wir endlich Zugriff auf diverse alte Draft-Jahrgänge haben und damit auf Wunsch die NBA-Geschichte neu schreiben können. Neues winkt auch in Mein Team, etwa der Modus Triple Threat, in dem wir drei Spieler unserer Sammlung gegen die besten Trios der NBA oder menschliche Widersacher ins Feld führen. Den Kader und das ganze Drumherum bauen wir erneut über Kartenpakete auf, die wir uns erspielen oder kaufen können – ähnlich wie bei Ultimate Team in *FIFA*.

Fortschritt auf dem Court
Fast jeder einzelne Modus besitzt das Potenzial für hunderte Stunden Spielspaß. Laune macht das Spiel jedoch speziell Basketball-Fans, die Partien gegen die CPU bevorzugen. Auch, weil *NBA 2K19* in Sachen Inszenierung auf dem und abseits des Courts die Referenz im Genre bleibt und die Entwickler es darüber hinaus geschafft haben, das Gameplay weiter zu verbessern: Die neue Entfesselt-Option lässt uns etwa für kurze Zeit auf dem Feld heißlaufen, wenn wir mehrere zu unserem Spielstil passende Aktionen erfolgreich durchführen. Außerdem reagiert die Verteidigung deutlich klüger auf unsere Angriffsversuche, weswegen wir häufiger mit Blöcken arbeiten und Spielzüge laufen lassen müssen, um das Bollwerk zu knacken. Von diesen und weiteren Detail-Verbesserungen (es gibt zum Beispiel endlich eine Wurfanzeige für Korbleger) profitieren natürlich auch die Online-Modi. Doch leiden die zu sehr unter Cheatern, dem Einfluss der Mikrotransaktionen sowie technischen Problemen wie Verbindungsabbrüchen oder einem flackernden Bild, um wirklich Spaß zu machen. ❑

MEINE MEINUNG
Karsten Scholz



„So gut und gleichzeitig so schlecht – enttäuschend."

Nach dem Shitstorm im letzten Jahr hatte ich gehofft, dass 2K Sports den Einfluss der VC in *NBA 2K19* spürbar minimieren wird. Stattdessen verdiene ich jetzt halt etwas mehr VC pro investierter Stunde und kann die Dienste des Barbiers kostenlos nutzen. Das grindige Gefühl in der Karriere und der Pay-2Win-Aspekt in den Online-Modi bleibt. Werfe ich dazu noch die Cheater und die technischen Unzulänglichkeiten in den Topf, kann ich allen Multiplayer-Fans *NBA 2K19* nicht guten Gewissens empfehlen (müsste ich eine Wertung vergeben: 55). Ganz anders sieht es aus, wenn ihr euer Lieblingsteam zur Meisterschaft führen, gemächlich die Karriere erleben oder das Schicksal der ganzen Liga bestimmen wollt. In Sachen Umfang und Inszenierung findet ihr keine bessere Sport-Simulation auf dem Markt. Und im Vergleich zum letzten Jahr hat *NBA 2K19* auch spielerisch wieder einen Schritt nach vorne gemacht (pers. Wertung: 95). Seht meine Wertung daher als den Versuch, diese beiden Extreme unter einen Hut zu bekommen.

PRO UND CONTRA
- ➕ Verbesserter Karriere-Modus
- ➕ Neue Modi wie Triple Threat und Crew
- ➕ Unfassbarer Umfang
- ➕ Sinnvolle Gameplay-Verbesserungen
- ➕ Fantastische TV-Atmosphäre
- ➕ Detailreiche Grafik
- ➕ Sehr gute (englische) Kommentatoren
- ➖ Mikrotransaktionen zu präsent
- ➖ VC-Käufe bringen Pay2Win mit
- ➖ Grind im Karriere-Modus
- ➖ Cheater und technische Probleme in Online-Modi
- ➖ Dröge Story-Variante von Meine Liga
- ➖ Lange Ladezeiten

WERTUNG 75



2K konnte einige bekannte Schauspieler wie Haley Joel Osment für den Story-Modus von *NBA 2K19* gewinnen. Wer will, kann die schick inszenierten Sequenzen jederzeit abbrechen.


Die Verteidigung agiert stark verbessert, doch mit einem Pick-and-Roll-Spielzug konnten wir unseren abrollenden Mitspieler in der Zone freispielen.

Valkyria Chronicles 4 orientiert sich stark am ersten Serienteil, erzählt aber eine neue Story mit frischer Besetzung.

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Sega
Publisher: Sega
Erscheinungsdatum: 25. September 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 12 Jahren

Valkyria **Chronicles 4**

Die *Valkyria*-Serie kehrt mit Teil 4 zu ihren Wurzeln zurück: Das Anime-Strategie-Epos bietet wenig Neues und spielt sich fast genauso wie der erste Teil. Ein Glück!

Von: Felix Schütz

Neue Story, neue Helden und eine Handvoll neuer Features – fertig ist *Valkyria Chronicles 4*. Klingt banal, trifft aber zu: Der jüngste Ableger der beliebten Anime-Rundentaktik eifert dem ersten Serienteil nämlich derart nach, dass man ihn ebensogut als riesiges Add-on verkaufen könnte! Man bekommt das gleiche Gameplay, den gleichen Look, die gleichen Stärken und Schwächen geboten, die man schon vom ersten *Valkyria Chronicles* kennt, das 2014 für PC umgesetzt wurde. Trotzdem und auch gerade deshalb überzeugt *Valkyria Chronicles 4* als eigenständiges Werk, das man auch ohne Vorkenntnisse genießen kann!

Europa im Krieg

Valkyria Chronicles 4 erzählt eine Parallelhandlung zum ersten Teil und spielt erneut in einem fiktiven Europa. Im Jahr 1935 tobt der Zweite Europäische Krieg, in dem sich die Föderation gegen das aggressive Imperium zur Wehr setzt. Hier kommen wir ins Spiel: Diesmal lenken wir die kampferprobte Truppe E der Föderation, angeführt von Kommandant Claude Wallace und einigen seiner Kindheitsfreunde, die sich unter seinem Befehl in waghalsige Missionen stürzen. Wie schon im ersten *Valkyria Chronicles* wird das ernste, westlich angehauchte Kriegsszenario mit hoffnungsvollen Dialogen, verspielten Untertönen, japanischen Fantasy-Einflüssen und einer guten Portion Anime-Kitsch vermischt – eine Mixtur, die erstaunlich gut funktioniert! Die Story bietet ein paar gelungene Überraschungen und wird überwiegend in englisch vertonten Dialogfenstern erzählt, Zwischensequenzen in Spielgrafik kommen nur selten zum Einsatz. Das Ergebnis ist stimmungsvoll, aber leider überhaupt kein Fortschritt gegenüber dem ersten Serienteil – heutzutage darf man durchaus mehr erwarten.



Auf der Übersichtskarte wählen wir unsere Einheiten aus, das kostet Aktionspunkte. (Bildquelle: Sega)



Die Story wird überwiegend in englisch vertonten Dialogen vorangetrieben. (Bild aus der Switch-Version)

Rundentaktik mal anders
Zwischen den langen Dialogen gilt es Einsätze zu meistern, in denen wir unsere Truppe in taktische Rundenschlachten führen. Immer noch ungewöhnlich: Diese Levels sind nicht in Gitter oder Hexfelder unterteilt! Stattdessen kommt das bewährte „BLiTZ"-Kampfsystem zum Einsatz. Für jede Runde stehen uns Aktionspunkte zur Verfügung, mit denen wir Einheiten auf einer Übersichtskarte aktivieren. Dann wechselt das Spiel in eine Schulterperspektive und lässt uns die Einheit wie in einem Third-Person-Shooter über das Schlachtfeld lenken, Deckung suchen und Feinde ins Visier nehmen. Keine Sorge, zum Actionspiel verkommt *Valkyria Chronicles 4* trotzdem nie: Zwar richtet man das Fadenkreuz von Hand aus, doch über einen Treffer entscheiden allein die Charakterwerte und der Zufallsfaktor. Sind alle Aktionspunkte verbraucht, ist der Feind an der Reihe.

Sinnvolle Änderungen: Mit Bombardements und der Möglichkeit, Soldaten an Anführer zu koppeln sowie besiegten Truppen eine mächtige letzte Aktion zu ermöglichen, bietet *Valkyria Chronicles 4* neue, wertvolle taktische Optionen. Die zähen Phasen, in denen die Gegner-KI ihre Truppen kommandiert, lassen sich diesmal außerdem ein wenig beschleunigen. Leider stellt sich die Gegner-KI oft erstaunlich dämlich an und lenkt auch mal mehrere Soldaten in unser Sperrfeuer. Durch die zahlenmäßige Überlegenheit des Gegners kommt trotzdem Spannung auf, was auch dem guten Leveldesign zu verdanken ist: Viele Missionen haben besondere Siegesbedingungen oder unterschiedliche Umgebungen mit eigenen Vor- und Nachteilen, ab und an ändern sich sogar die Missionsziele mitten im Einsatz. Damit das nie unfair wird, dürfen wir an zuvor eroberten Vorposten jederzeit Truppennachschub ordern oder Einheiten aus unserem Team auswechseln.

Jeder Soldat zählt
Truppe E setzt sich aus wenigen Klassentypen zusammen, die aber alle eine wichtige Funktion erfüllen. Neben den bekannten Aufklärern, Stoßtruppen, Pionieren, Lanciers (Panzerbrecher) und Scharfschützen gibt es auch einen coolen Neuzugang: die Grenadiere! Die können über weite Strecken auch ohne direkte Sichtlinie mehrere Feinde auf einmal ausschalten oder Deckungen sprengen – eine mächtige Einheit, die aber auch der Feindarmee zur Verfügung steht und ohne Munitionsnachschub schnell an ihre Grenzen stößt. Ebenfalls neu: Der leichte Schützenpanzer, der zwar nur wenige Treffer aushält, dafür aber bis zu zwei Soldaten schnell ans Ziel transportiert. Hinzu kommt der bekannte klassische Panzer, der MG-Beschuss lässig wegsteckt und mit drei Waffen austeilt – eure mächtigste Einheit, die anders als im ersten *Valkyria Chronicles* nur noch einen Aktionspunkt pro Einsatz kostet.

Klasse: Jeder Soldat und jede Soldatin in eurer Truppe hat einen eigenen Namen, eine Geschichte und persönliche Vor- und Nachteile, im Spiel „Potenziale" genannt. Dahinter verbergen sich Buffs und Debuffs, die teils zufällig, teils abhängig von den Kampfbedingungen ausgelöst werden. Einzelgänger erhalten im Team beispielsweise einen Verteidigungsmalus, während Naturliebhaber im Gras besonders treffsicher austeilen. Obendrein hat jedes Teammitglied bis zu drei Freundschaften, die für weitere Vorteile im Kampf sorgen – wer sich also die Zeit nimmt und sich durch ein gnadenlos unübersichtliches Listenmenü wühlt, kann sich eine gut abgestimmte Truppe zusammenstellen.

Wieder was gelernt!
Für erledigte Missionen erhalten wir Erfahrungspunkte und Geld, mit denen wir unsere Truppen aufleveln und ihre Bewaffnung nach und nach verbessern. Das ist aufgrund der ausufernden Menüs zwar recht unkomfortabel, lohnt sich aber! Aufgelevelte Soldatenklassen schalten nämlich neue Potenziale und Befehle frei; Letztere sind Bonuseffekte, die wir im Austausch gegen Aktionspunkte aktivieren, um uns in der Runde einen dicken Vorteil zu verschaffen.

Grafik und PC-Umsetzung
Neben Gameplay und Erzählweise wurde auch der Grafikstil nahezu unverändert aus dem ersten *Valkyria Chronicles* übernommen: Euch erwartet ein bewusst detailarmer Look, der mit seinen handgezeichneten Texturen und schraffierten Schatten ein wenig an Aquarallgemälde erinnern soll. Der eigenwillige Grafikstil mag Geschmackssache sein, doch zumindest verleiht er dem Spiel seinen unverwechselbaren Charme, zu dem auch der sehr gute orchestrale Soundtrack beiträgt. Dank hoher Frameraten und scharfer Auflösungen sieht die PC-Version von *Valkyria Chronicles 4* noch hübscher aus als auf den Konsolen. Anders als auf der Nintendo Switch gibt's auf dem PC außerdem eine automatische Speicherfunktion zwischen den Missionen. Nervig dagegen: Die eigentlich gute Maus-Tastatur-Steuerung wird durch eine fummelige Truppenauswahl getrübt. Grund dafür ist ein Bug in unserer Testversion, der bis zum Release behoben werden sollte!

Viel Spiel fürs Geld
Neben den Hauptmissionen, die bereits gute 30 Stunden beschäftigen, locken noch viele optionale Bonusaufträge, die nicht nur Erfahrung und Währung liefern, sondern auch die Geschichten unserer Truppenmitglieder tiefer beleuchten und ihre Potenziale verbessern. Und wem das alles noch nicht reicht, der kann sich mit mehreren kostenpflichtigen DLC-Erweiterungen eindecken, die zwischen Oktober und Dezember erscheinen werden. ❑

MEINE MEINUNG
Felix Schütz



„Gewohnt starkes Anime-Epos, das aber kaum Neues bietet."

Bei *Valkyria Chronicles 4* musste ich erst mal genauer hinschauen, um die Unterschiede zum ersten Teil zu entdecken. Aber es gibt sie: Schnellere Gegner-Phasen, Schützenpanzer und die fast übermächtigen Grenadiere sorgen für flottere Schlachten und bringen mehr Abwechslung in den Taktik-Alltag! Wer das Original kennt und liebt, freut sich außerdem über viele alte Stärken wie die ordentliche Story, den hohen Umfang oder das robuste Kampfsystem, das immer noch viel Spaß macht. Bei der dialoglastigen Präsentation hätte ich mir aber deutlich mehr Fortschritte gewünscht. Auch ein paar moralische Entscheidungen im Rahmen der Kampagne hätte ich begrüßt, hier verschenkt die Serie immer noch viel Rollenspiel-Potenzial. Trotzdem: Ein toller Titel für alle, die nach dem ersten Teil (der übrigens nur 20 Euro kostet) noch Lust auf mehr haben.

PRO UND CONTRA
- ➕ Gute, wendungsreiche Story
- ➕ Umfangreiche Kampagne
- ➕ Sympathische Charaktere
- ➕ Fairer Schwierigkeitsgrad
- ➕ Immer noch gutes Kampfsystem
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Ordentliche englische Sprecher
- ➕ Japanische Sprachausgabe optional
- ➕ Deutsche Texte
- ➕ Viele freischaltbare Truppenupgrades
- ➖ Sinnvolle, aber nur sehr wenige Neuerungen gegenüber Teil 1
- ➖ Zum Teil schwache Gegner-KI
- ➖ Truppenzusammenstellung per Listenmenü etwas umständlich
- ➖ Maus-Tastatur-Steuerung mit kleineren Bugs in unserer Testversion
- ➖ Dialoglastige Präsentation
- ➖ Etwas zähe Gegner-Phasen
- ➖ Geringer Rollenspielanteil
- ➖ Geschmackssache: der Grafikstil

WERTUNG





Mit Granaten mischen wir eng beieinander stehende Gegnergruppen auf. (Bild aus der Switch-Version)



Panzer halten MG-Beschuss locker stand. Nur die blau schimmernde Rückseite sollte man schützen!

Um den Tod seines Vaters zu rächen, muss Hauptcharakter Ryo viele Tugenden lernen.

Shenmue 1+2

Genre: Adventure
Entwickler: D3T
Publisher: Sega
Erscheinungsdatum: 21. August 2018
Preis: ca. € 35,-
USK: ab 12 Jahren

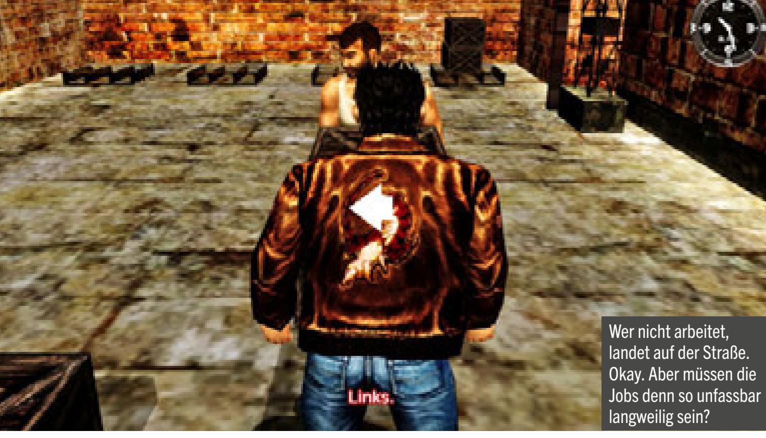
Von: Christian Dörre

Vor Part 3 gibt es die Neuauflage der ersten beiden Teile. Doch überzeugen die einstigen Meisterwerke auch heute noch?

Als der erste *Shenmue*-Teil Ende 1999 in Japan und ein Jahr später in Europa sowie Nordamerika für den Sega Dreamcast erschien, wurde das damals mit 47 Millionen US-Dollar Produktionskosten teuerste Videospiel aller Zeiten mit Lob überhäuft, verkaufte sich jedoch eher schleppend. Obwohl *Shenmue* 1 und 2 mit einer Mischung aus Action, Adventure, Lebens-Simulations-Anleihen und einer für damalige Verhältnisse belebten offenen Welt überzeugten, griffen zu wenig Spieler zu und Sega hatte sich schwer verkalkuliert. Das Ende ist bekannt: Sega zog sich kurze Zeit später aus dem Hardwaregeschäft zurück und *Shenmue* wurde trotz eines harten Cliffhangers nicht fortgesetzt. Erst im Jahr 2015 wurde *Shenmue 3* angekündigt, musste jedoch zuvor über Kickstarter von den Fans finanziert werden. Angeblich soll der Titel im nächsten Jahr erscheinen, doch zuvor haben jüngere Spieler in Form einer Remaster-Variante nun die Chance, die beiden Klassiker nachzuholen und Fans der ersten Stunde können in Nostalgie schwelgen. Doch will man das heutzutage überhaupt noch? Der Zahn der Zeit nagt schließlich auch an einstigen Meilensteinen der Videospielgeschichte.

Schönes Flair

Die Neuauflage von *Shenmue 1* und *2* präsentiert sich technisch als gelungenes Remaster. Natürlich ist die alte Dreamcast-Grafik mittlerweile ziemlich blockig und grob, doch dank einiger Kniffe besteht auch heutzutage keine Augenkrebsgefahr und man kann erahnen, wie beeindruckend die Optik im Jahr 2000 war. Das Spiel selbst läuft absolut flüssig und wird in 16:9 dargestellt, Zwischensequenzen laufen jedoch im Let-



Wer nicht arbeitet, landet auf der Straße. Okay. Aber müssen die Jobs denn so unfassbar langweilig sein?



Dank der oftmals miserablen Kamera und der hakeligen Steuerung werden Kämpfe zur Geduldsprobe.



Die Zwischensequenzen sind toll inszeniert und funktionieren auch heute noch.

terbox-Format. Bei beiden Teilen erkennt man auch recht schnell, warum die wenigen Käufer damals begeistert waren. Die emotionale Geschichte des jungen Ryo Hazuki, der sich aufmacht, den Tod seines Vaters zu rächen und somit in ein großes mysteriöses Abenteuer stolpert, wird ruhig und angenehm erzählt. Die (semi-)offene Welt ist hübsch gestaltet, Passanten und Verkäufer brabbeln durcheinander und man kann jeden Charakter anquatschen, kleine Nebenquests erledigen oder Mini-Spiele in der Arcade zocken. Zudem ist Ryo versiert im Kampfsport und gibt bösen Buben beherzt aufs Fressbrett. Damals eine unglaubliche Mischung und auch heute klingt das noch alles recht gut. Allerdings ist das Gameplay mittlerweile so unfassbar altbacken, dass man starke Nerven braucht, um beide Teile zu beenden.

Hoffnungslos veraltet

Schon allein die Steuerung ist so hakelig und ungenau, dass man in den Controller beißen möchte. Ryo muss genau richtig positioniert sein, um Treppen hinunterzugehen und die Kamera dreht sich oft so unvorteilhaft, dass man gerade in Kämpfen die Übersicht verliert und dadurch sogar noch mehr danebenschlägt. Die Dialoge zwischen Ryo und anderen Figuren sind oftmals hirnzersprengend blöd und voller Logiklöcher und manche Quests laufen sogar vollkommen ins Leere. Zudem ist die seltsam blechern klingende Vertonung nicht mehr zeitgemäß und wirkt mittlerweile oft stümperhaft. Jüngere Spieler werden außerdem damit Probleme haben, dass einem das Spiel oftmals zu wenig sagt. Das meiste muss man selbst herausfinden, indem man Leute befragt. Dies ist auch ein Makel der eigentlichen Hauptquest. Zumeist läuft man hin und her, von Laden zu Laden, von Nebenfigur zu Nebenfigur und erfährt nur, wer einem als Nächstes weiterhelfen kann. Wo sich diese Person befindet, muss man wieder erfragen, indem man hin und her läuft. Besonders nervig ist hierbei, dass einige Dinge nur zu einer gewissen Tageszeit erledigt werden können, man die Zeit aber nicht überspringen kann. So kommt es durchaus vor, dass man gute 20 Minuten warten muss, bis man endlich weiterspielen kann, da die Mini-Spiele und Ryos Training nicht lange unterhalten. Man wird sogar jeden Tag gezwungen, um 23 Uhr ins Bett zu gehen. Im zweiten Teil wird der Lebens-Sim-Anteil sogar noch ausgebaut, sodass man vormittags arbeiten gehen muss, um die Miete zu bezahlen. Man muss Tage im Spiel also nicht nur durchplanen, um überhaupt gewisse Missionsziele erfüllen zu können und am Ende doch wieder irgendwo vor verschlossener Tür zu stehen, sondern auch noch stinklangweilige, einen spielerisch unterfordernde Jobs wie „Kisten über Umwege von A nach B tragen", Gabelstaplerfahren oder Schriftrollen-Sortieren ausführen. Teilweise gehen die Aufgaben sogar auf Zeit – bei dieser hakeligen Steuerung! *Shenmue 1 & 2* sind heututage immer noch irgendwie faszinierend, aber eben auch verdammt frustrierend. ❑

MEINE MEINUNG

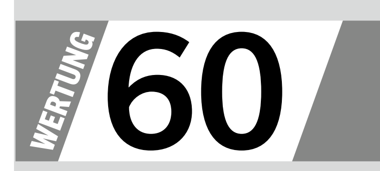
Christian Dörre

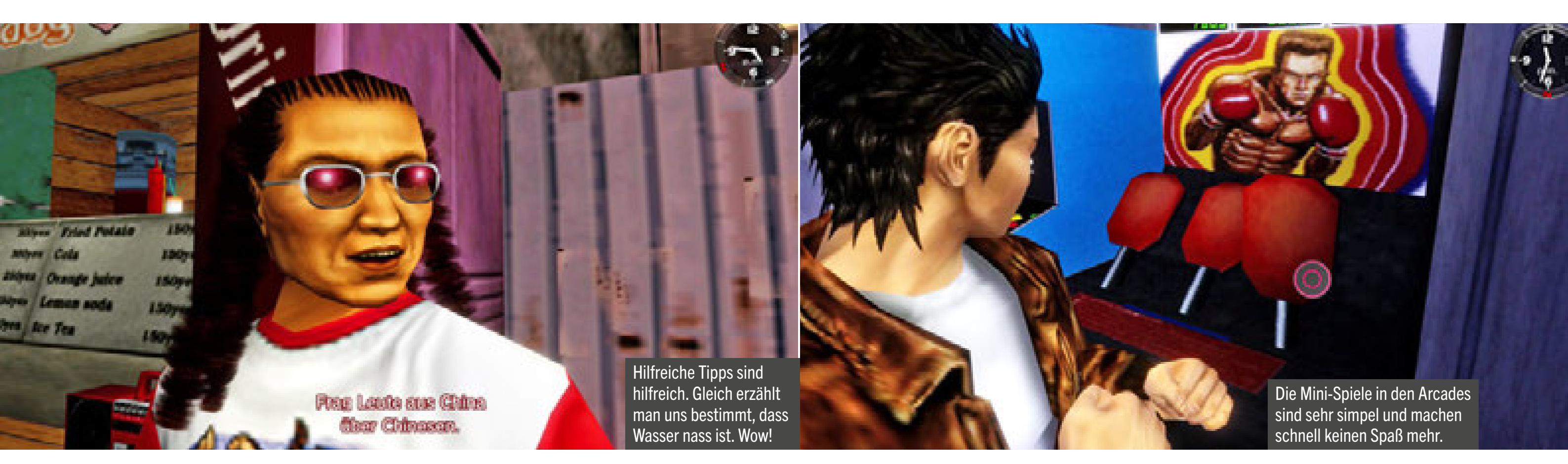
„Spielerisch eigentlich nur noch frustrierend."

Hach, *Shenmue*! Selten hat es mir selbst so leid getan, eine 60er-Wertung vergeben zu müssen, aber die einstigen Meilensteine der Videospielgeschichte haben mächtig Staub angesetzt. Immer wieder blitzt die alte Genialität auf, welche die Spieler damals so fasziniert hat, aber diese kleinen Momente entschädigen kaum für das frustrierende Gameplay. Ständig muss man hin- und herrennen, um sich schlimme Dialoge anzuhören und anschließend wieder zurück ans andere Ende der Stadt zu laufen. Am Allerschlimmsten ist jedoch die ganze Warterei. Ich konnte teilweise ganze Artikel schreiben, während ich darauf wartete, dass ich endlich weiterspielen durfte. Das ist einfach nicht mehr zeitgemäß. Warum bietet das Remaster nicht zumindest eine Option, die Zeit zu beschleunigen? Wenn die ewige Warterei dann noch mit Arbeit gepaart wird, weil man Miete zahlen muss, wird die virtuelle Tagesplanug sogar noch frustrierender. *Shenmue* hat viele Ideen, die aber oft einfach nicht zusammen funktionieren. Das fällt heute eben noch extremer auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schöne Musik
- ➕ Interessante Story
- ➕ Immer noch recht atmosphärisch
- ➖ Furchtbar ungenaue, hakelige Steuerung
- ➖ Nerviges Job-System
- ➖ Ständiges Hin- und Herlatschen
- ➖ Teils saublöde Dialoge
- ➖ Einige Aufgaben laufen ins Leere
- ➖ Teils schlechte Kamera
- ➖ Hakelige Kämpfe
- ➖ Gängelei mit Zu-Bett-geh-Zeit
- ➖ Oftmals unglaublich lange Wartezeiten, bis man endlich weiterspielen kann





Hilfreiche Tipps sind hilfreich. Gleich erzählt man uns bestimmt, dass Wasser nass ist. Wow!

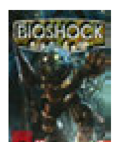
Die Mini-Spiele in den Arcades sind sehr simpel und machen schnell keinen Spaß mehr.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, *Bioshock Infinite*, kann ähnlich überzeugen und erhielt von uns dereinst stolze 91 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games
Wertung: 93



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games
Wertung: 86



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

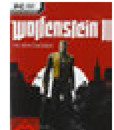
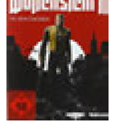
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision
Wertung: 92



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda
Wertung: 83

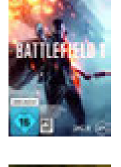
Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf; Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda
Wertung: 86

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

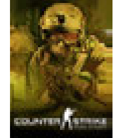
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

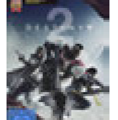
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 92



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktikshooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve
Wertung: 85



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision
Wertung: 86

Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 88



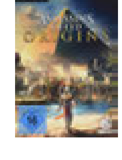
Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve
Wertung: 84

Rollenspiele

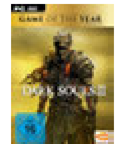
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft
Wertung: 88



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 89



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger *Human Revolution*, der 86 Punkte abstaubte.

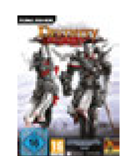
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 85



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 86



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios
Wertung: 93

Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil *Origins* (86 Punkte) ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu *Skyrim* mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

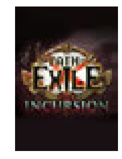
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda
Wertung: 88



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (*Mass Effect 3*)
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90



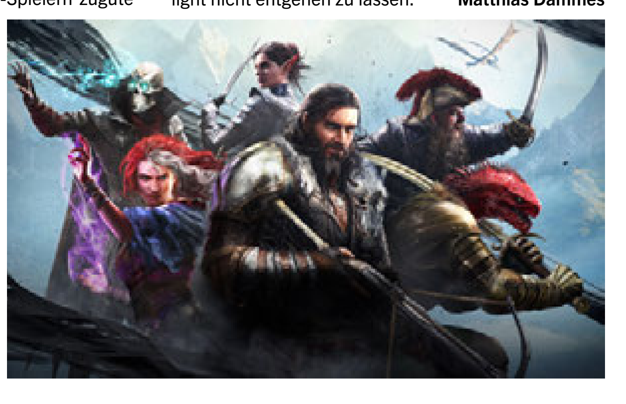
Path of Exile

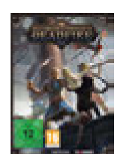
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % Free2Play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games
Wertung: 85

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 **DEFINITIVE EDI.**

Knapp ein Jahr nach dem Release legen die Entwickler von Larian Studios mit der Definitive Edition von *Divinity: Original Sin 2* noch einmal ordentlich nach. Im Zuge der Portierung des Rollenspiels auf die Konsolen hat das Team umfangreiche Verbesserungen und Neuerungen vorgenommen, die auch PC-Spielern zugute kommen. So wurden vor allem im dritten Akt im großen Stil Quests überarbeitet und Dialoge neu geschrieben. Das soll dazu dienen, diesen Bereich des Spiels besser in das Gesamtwerk einzubinden und dem Spieler mehr Kontext zu liefern. Die persönliche Quest des Begleiters Beast fühlt sich nun zum Beispiel deutlich runder und erfüllender an. Außerdem haben sich die Entwickler dem Interface angenommen, wo zum Beispiel das Journal und das Inventar verbessert wurden. Insgesamt umfasst das Dokument mit allen Änderungen beachtliche 52 Seiten. Wer das Original bereits besitzt, sollte automatisch einen neuen Eintrag für die Definitive Edition bei Steam erhalten. Alle anderen sollten jetzt zuschlagen, um sich dieses RPG-Highlight nicht entgehen zu lassen. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der *Baldur's Gate*-Reihe aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive
Wertung: 90



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod *Enderal* ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda
Wertung: 91



The Witcher 3: Wild Hunt – GoTY Edition

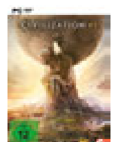
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 92



Strategiespiele

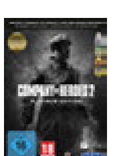
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch verbessert werden.

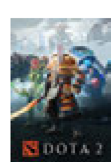
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: 2K Games
Wertung: 91



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ
Wertung: 88



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: *Dota 2* fesselt dank großer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

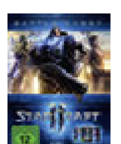
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve
Wertung: --



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

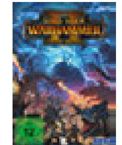
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

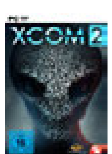
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 92



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut und erlangte 87 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega
Wertung: 90



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games
Wertung: 93

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!

Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, *Doomsday*, ist ähnlich gut (85 Punkte).

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85

Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genrefan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine
Wertung: 85



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreisestory mit ihren harten Entscheidungsmomenten macht manch Defizit vergessen. Auch gut: Das Prequel *Before the Storm* (87 Punkte).

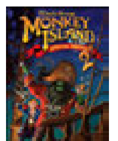
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger (85 Punkte) agiert auf ähnlichem Niveau.

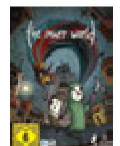
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow
Wertung: 85



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

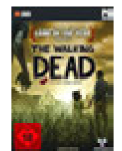
Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts
Wertung: 86



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games
Wertung: 86



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games
Wertung: 85

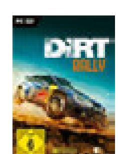
ABSTIMMUNG
TWO POINT HOSPITAL

Das Quasi-Remake von *Theme Hospital* begeisterte uns schon lange vor seinem Release. Vor allem die liebevolle 3D-Optik, die den Humor des Spiels unglaublich gut übermittelt, sorgte dafür, dass wir uns fast auf den ersten Blick in die Aufbausimulation verliebten. Aber nicht nur die gelungene grafische Überarbeitung verdient Lob, auch überall sonst hat Two Point Studios ganze Arbeit geleistet. So ist die Bedienung leicht zu erlernen und auch bei komplexen Krankenhäusern ohne Fehl und Tadel. Dazu ist die Lernkurve sehr gut: Während die ersten Levels im Spiel eher der Einführung dienen, steigt der Schwierigkeitsgrad in den letzten Kapiteln stetig an und bietet gar Herausforderungen für alteingesessene Genreveteranen. Etwas schade für den einen oder anderen ist aber, dass es in *Two Point Hospital* keinen klassischen Sandbox-Modus gibt. Immerhin eignen sich die späteren Levels aber dazu, dass man gut und gerne mehrere Stunden oder gar Tage an dem jeweiligen Krankenhaus herumdoktort und so etwa die Laufwege zu den Behandlungszimmern optimiert oder die Gehälter der Angestellten anpasst. Zudem könnten manche einen Mehrspielermodus vermissen, der im Genre eigentlich relativ üblich ist. Das Gleiche gilt auch für die deutsche Vertonung, die es in *Two Point Hospital* nicht gibt. Diese kleinen Fehler haben unsere Redakteure aber nicht gestört: Die Mehrheit stimmte für die Aufnahme in unseren Einkaufsführer. **Matti Sandqvist**



Rennspiele

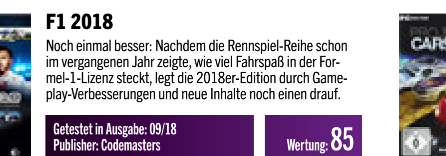
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters
Wertung: 90



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspiel-Reihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

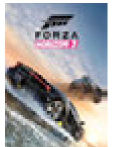
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters
Wertung: 85



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

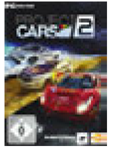
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft
Wertung: 92



Forza Horizon 3

Der aktuell beste Fun-Racer punktet mit Australien als perfekt gestalteter Spielwelt, Unmengen an Autos, sinnvollen und unterhaltsamen Aufgaben und anderen Details, die uns zum Schwärmen bringen. Brillant!

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Microsoft
Wertung: 90



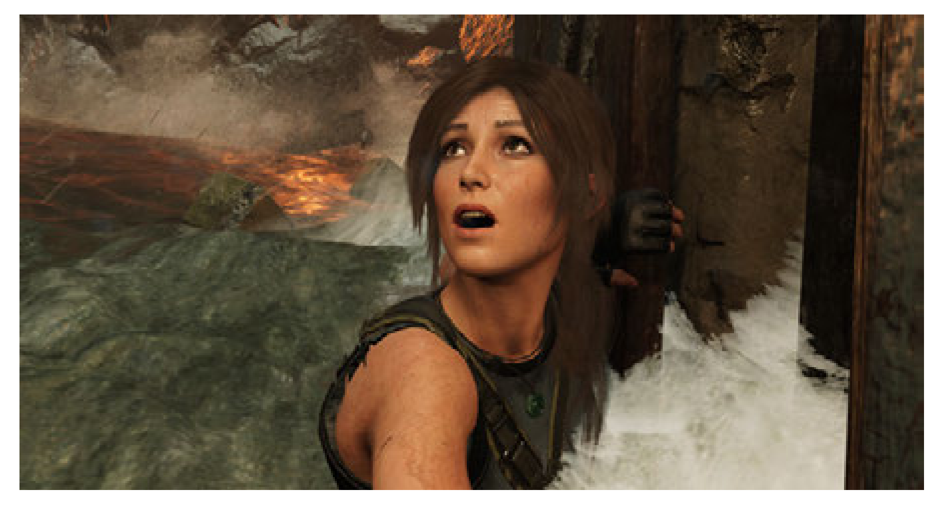
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 90

ABSTIMMUNG
SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Rise of the Tomb Raider war bereits ein sehr gutes Spiel und stand zu Recht in unserem Einkaufsführer. Mit dem Nachfolger ist den Entwicklern von Eidos Montreal noch einmal eine Steigerung gelungen. Im Test überzeugte uns vor allem der noch stärkere Fokus auf das Abenteuer. Lara Croft erkundet den gefährlichen Dschungel von Peru und ist dabei einer antiken Legende der Maya auf der Spur. Dabei wird sie nicht nur in Herausforderungsgräbern vor teils recht tödliche Puzzles gestellt. Das Gameplay ist gewohnt hochklassig und wurde an einigen Stellen behutsam erweitert. Besonders für den lautlosen Kampf wurden Miss Croft einige neue Möglichkeiten spendiert. Bei alledem sieht das Spiel auch noch unglaublich gut aus. Besonders die stimmungsvollen Lichteffekte haben uns begeistert. Sogar die Story hat sehr tolle Momente, auch wenn es hier noch Verbesserungspotenzial gibt. In den meisten Aspekten ist das Spiel also ein Fortschritt gegenüber dem Vorgänger. Die Abstimmung in der Redaktion war daher schließlich nur noch Formsache. *Shadow of the Tomb Raider* bekommt den Editor's Choice Award und nimmt in unserer Actionliste den Platz seines Vorgängers ein. **Matthias Dammes**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum zusammen Spielen sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

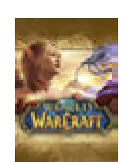
Final Fantasy XIV: Complete Edition



Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *FF*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix
Wertung: 91

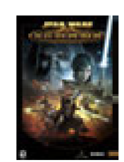
Guild Wars 2



Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft
Wertung: 88

World of Warcraft



Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 94

Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger ins Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89

Action

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.

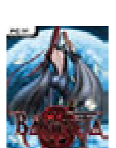
Batman: Arkham City



Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* (90 Punkte) spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive
Wertung: 92

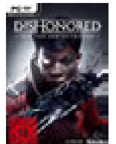
Bayonetta



Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Sega
Wertung: 85

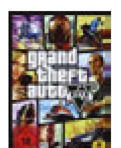
Dishonored: Die Maske des Zorns



Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger (91 Punkte) bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda
Wertung: 91

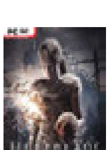
Grand Theft Auto 5



Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 95

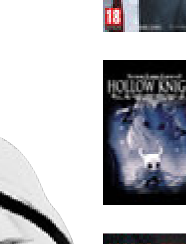
Hellblade: Senua's Sacrifice



Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory
Wertung: 87

Hitman: The Complete First Season



Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

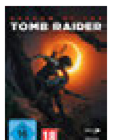
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 86

Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an *Dark Souls*.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry
Wertung: 87

NEU Shadow of the Tomb Raider



Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix
Wertung: 90



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.

Anno 1404

Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* macht vieles richtig! Der exzellente Nachfolger *2070* (89 Punkte) spielt in einem futuristischen Szenario.

Getestet in Ausgabe: 08/09
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91

Cities: Skylines

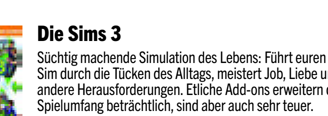




Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive
Wertung: 87

Die Sims 3



Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89

Planet Coaster



Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments
Wertung: 85

NEU Two Point Hospital

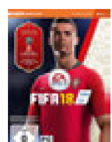


Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Macher von *Theme Hospital* beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega
Wertung: 85

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 18

Das beste *FIFA* seit Jahren! Ein überragendes Lizenzpaket und fantastische Stadion-Atmosphäre treffen auf ein realistischeres Spielgefühl als im Vorgänger. Die toll inszenierte Story-Kampagne taugt gut als Einstieg ins virtuelle Kicken.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 87



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert *Madden* auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

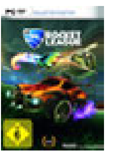
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 86



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami
Wertung: 88



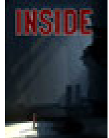
Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix
Wertung: 90

Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead
Wertung: 91



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

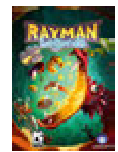
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft
Wertung: --



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger (89 Punkte) sollte man aber auch nicht verpassen.

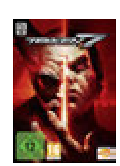
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve
Wertung: 95



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

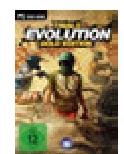
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

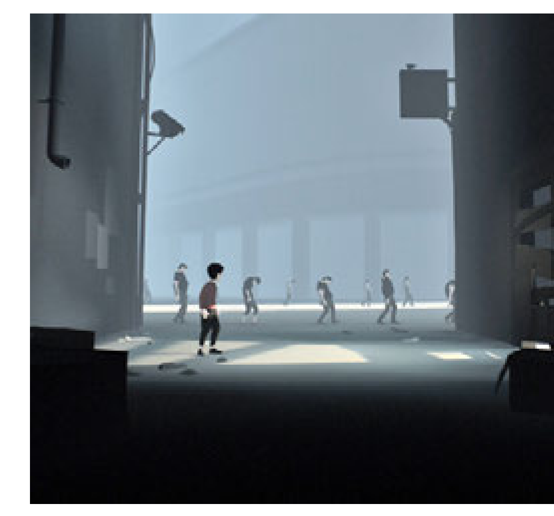
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 90



Trials Evolution: Gold Edition

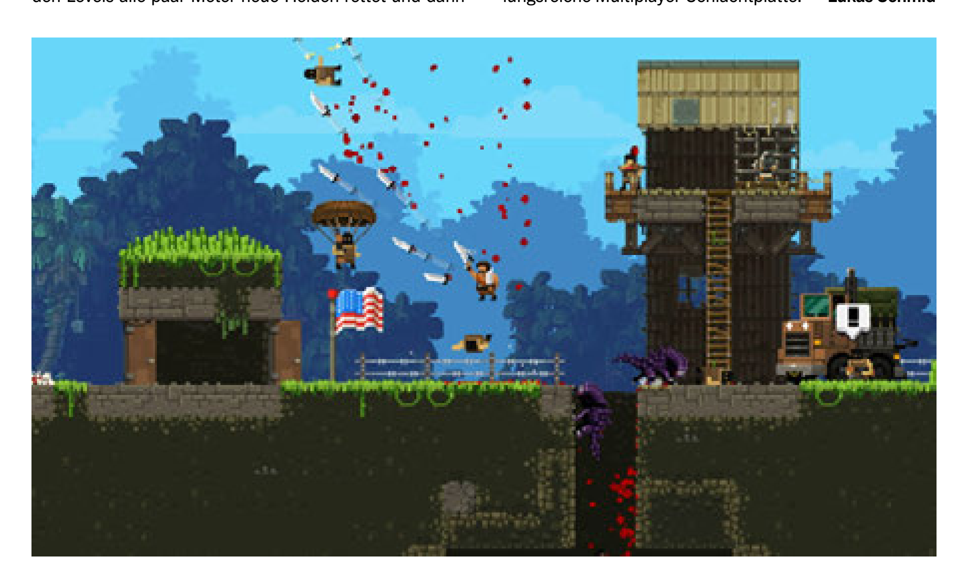
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 05/13
Publisher: Ubisoft
Wertung: 87



MEHRSPIELER-FREUDEN: **BROFORCE**

Warum, verdammt noch mal, haben wir *Broforce* nicht getestet, als es anno 2014 für den PC erschienen ist? Inzwischen wurde der Titel zusätzlich auf allerlei anderen Plattformen veröffentlicht und hat sich einen Ruf als herausragender Multiplayer-Spaß erarbeitet – mit Recht. Worum geht's? *Broforce* ist eine einzige, große Parodie auf das Action-Film-Genre, angefangen von den Klassikern der 1980er-Jahre bis hin zu den etwas moderneren Varianten. Wir schlüpfen in jedem der mit bis zu drei Freunden spielbaren 2D-Levels in die Gestalt eines von mehreren Dutzend Pixel-Helden, die REIN ZUFÄLLIG aussehen wie Action-Ikonen wie John McClane, Rambo, der Terminator, Ellen Ripley, MacGyver oder Ash Williams und ebenfalls aus PUREM ZUFALL über an deren Fähigkeiten angelehnte Angriffe verfügen. Es gibt klare Qualitätsunterschiede zwischen den Heroen, doch da man in den Levels alle paar Meter neue Helden rettet und dann in die Haut eines zufällig gewählten anderen Badasses schlüpft, fallen die weniger kompetenten Protagonisten kaum ins Gewicht. Jede Figur verfügt über drei (wie gesagt von Held zu Held sehr unterschiedliche) Angriffe, zusätzlich können alle verfügbaren Protagonisten an sämtlichen Oberflächen klettern. Die verwinkelt aufgebauten Levels (neben der Kampagne wartet auch ein Leveleditor auf uns) sind vollkommen zerstörbar. So bleibt auf unserem Weg, der darin besteht, Unmengen an Feinden und ab und an besonders mächtige Bosse niederzumachen, meist kein Stein auf dem anderen. Die Tatsache, dass wir zwar nicht mit unseren Standard-Kugeln, wohl aber mit vielen anderen tödlichen Helferlein auch unseren Kameraden aus Versehen den Garaus machen können, sorgt für Chaos – und zusätzlichen Spaß. Nein, komplex ist *Broforce* nicht, wohl aber eine kompromisslose, abwechslungsreiche Multiplayer-Schlachtplatte. **Lukas Schmid**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Von den Starbreeze Studios entwickelt, von Vivendi Games veröffentlicht: *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* (2004).

BRANCHENRIESEN **TEIL 5**

Activision Blizzard

Das Schwergewicht

Mehrere Jahre besetzt EA in der Branche den Platz an der Sonne. Doch das ändert sich mit der Fusion von Activison und Vivendi zu Activision Blizzard.

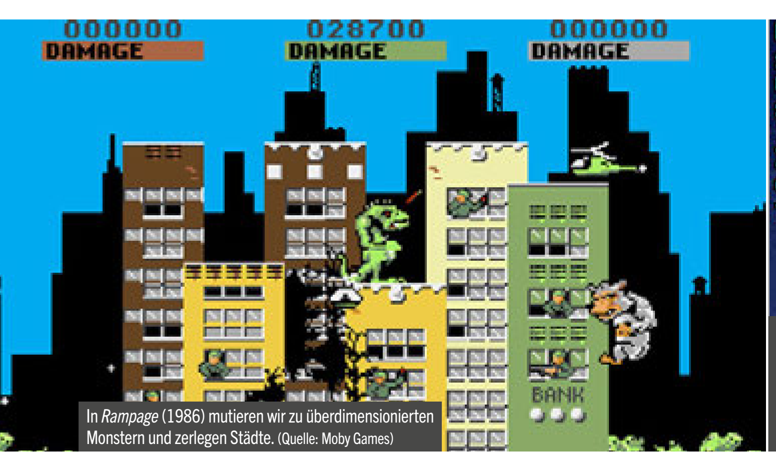
Von: Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

Ruhm und Geld! Danach dürstet es die Spiele-Entwickler David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller und Bob Whitehead, als sie eines schönen Tages im Jahr 1979 ihren Boss, Atari-Chef Ray Kassar, für ein Gespräch aufsuchen. Sie haben einiges auf dem Herzen. Weder auf dem Bildschirm noch auf der Spieleverpackung wird der Name des jeweiligen Entwicklers erwähnt. Zudem wollen die vier monetär am Erfolg ihrer Spiele beteiligt werden, mit denen Atari immerhin Millionen US-Dollar verdient. Ray Kassar wischt diese Forderungen brüsk zur Seite und sagt den vier Entwicklern, was er von ihnen hält. Nämlich gar nichts. Seiner meiner Meinung nach sind sie „für das Spiel nicht wichtiger als der Kerl am Fließband, der es zusammenbaut".

Wenig verwunderlich steigen die vier Entwickler nach diesem Meinungsaustausch bei Atari aus. Stattdessen gründen sie zusammen mit Jim Levy, einem Manager aus der Musikindustrie, ihr eigenes Entwicklungsstudio: Activision. Der Name geht auf Jim Levy zurück und setzt sich aus „active" und „television" zusammen. Levy übernimmt zudem den Posten des CEOs. In der Anfangszeit entwickelt Activision überwiegend Spiele für Atari-Konsolen. Activision ist damit der erste unabhängige Third-Party-Entwickler. Zuvor ist es üblich, dass ausschließlich der Konsolenhersteller für seine eigenen Spielemaschinen Games entwickelt. Dieser Umstand führt zu rechtlichen Auseinandersetzungen mit Atari. Doch es gibt auch Erfreuliches. Die Spiele von Activision verkaufen sich gut. Bedeutende Hits sind das Shoot' em up *River Raid* (1982) von Carol Shaw und insbesondere das Jump & Run *Pitfall!* (1982) von David Crane.

Aus Activision wird Mediagenic

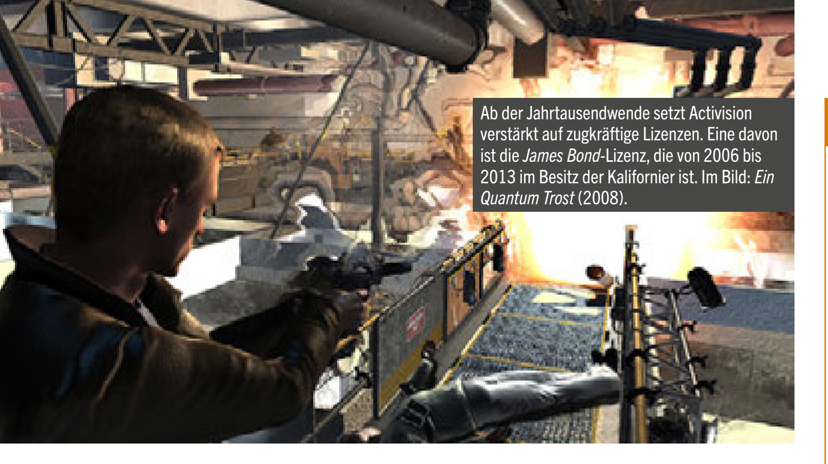
Als der Video Game Crash in den USA über die Branche hineinbricht, setzt Activision vermehrt auf die Entwicklung für Heimcomputer und PC. Wichtige Titel in dieser Zeit sind *H.E.R.O.* (1984), *Pitfall 2: Lost Caverns* (1984) und *Rampage* (1986). Zu Letzterem kommt sogar 32 Jahre später eine Filmadaption mit Dwayne Johnson



In *Rampage* (1986) mutieren wir zu überdimensionierten Monstern und zerlegen Städte. (Quelle: Moby Games)



Der Kauf des Textadventure-Spezialisten Infocom erweist sich finanziell als Fehler. Auch der Wechsel zum Grafikadventure will nicht wirklich funktionieren. Im Bild seht ihr das spielerisch maue *Leather Goddesses of Phobos 2* (1992). (Quelle: Moby Games)



Ab der Jahrtausendwende setzt Activision verstärkt auf zugkräftige Lizenzen. Eine davon ist die *James Bond*-Lizenz, die von 2006 bis 2013 im Besitz der Kalifornier ist. Im Bild: *Ein Quantum Trost* (2008).

in der Hauptrolle in die Kinos. Interessant: 1984 erscheint mit *Ghostbusters* das erste Lizenzspiel von Activision. Titel mit zugkräftigen Lizenzen sind viele Jahre später ein wichtiger Eckpfeiler der kalifornischen Spielefirma. Gleichzeitig agiert Activision zunehmend als Publisher für andere Studios. Ein Beispiel ist etwa die PC-Umsetzung von *The Last Ninja* (1988).

Activision geht nun auf Expansionskurs. 1986 kaufen die Kalifornier den finanziell angeschlagenen Text-Adventure-Spezialisten Infocom. Den Ausschlag gibt Jim Levy, der ein großer Fan von Spielen wie *Zork* (1980-1982) und *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1984) ist. Doch sechs Monate später steigt Levy bei Activision aus. Seinen Posten übernimmt Bruce Davies, der ein Gegner des Infocom-Kaufs gewesen ist. 1984 sind bereits Alan Miller und Bob Whitehead aufgrund interner Differenzen ausgestiegen. Jetzt verlässt auch David Crane wegen persönlicher Auseinandersetzungen mit Bruce Davis das von ihm mitgegründete Unternehmen.

Allerdings soll Bruce Davies mit seinen Bedenken Recht behalten. Die Spiele von Infocom werfen keinen Gewinn ab. Die Zeit für Textadventures scheint endgültig vorbei zu sein, spätestes als hochwertige Grafikadventures von Sierra und Lucasfilm Games (später Lucas-Arts) erscheinen. Ab 1988 weitet Activision sein Geschäft auf Anwendersoftware aus und ändert seinen Firmennamen in Mediagenic. Doch der Erfolg bleibt aus. Im Gegenteil schreibt Mediagenic dauerhaft rote Zahlen. Hinzu kommt eine millionenschwere Strafe für Patentrechtverletzungen aus der Levy-Ära. Diese Gelegenheit nutzt eine Investorengruppe um Bobby Kotick, die im Dezember 1990 bei Mediagenic einsteigt. Davis muss gehen und Kotick übernimmt fortan den Posten als CEO. Aus Mediagenic wird wieder Activision. Zudem liegt der Fokus wieder allein auf PC- und Videospielen.

Lizenzspiele und brachiale Shooter-Action

Erste Erfolge feiert das neugeborene Activision mit Spielesammlungen. Ausgerechnet die Compilation *The Lost Treasures of Infocom* (1991) erweist sich als finanzieller Erfolg. Weitere bedeutende Titel sind *Mechwarrior 2* (1995), *Interstate '76* (1997), ein indizierter Shooter von id Software (1997) und das in Eigenregie entwickelte *Civilization: Call to Power* (1999). Letzteres steht übrigens außerhalb der berühmten Globalstrategiereihe von Sid Meier, teilt sich aber mit ihr den Namen und die Inspirationsquelle, das Brettspiel *Civilzation* von Avalon Hill. Aufgrund von Lizenzstreitigkeiten darf der

Einer der frühesten Activision-Titel: *River Raid* (1982). (Quelle: Moby Games)

DIE WICHTIGSTEN ACTIVISION BLIZZARD-SPIELE

In über 30 Jahren kommen so einige Spiele zusammen. Hier präsentieren wir euch auf einen Blick die Meilensteine der Firmengeschichte.

PITFALL

Pitfall (1982) wandert über vier Millionen Mal über die Ladentheke und ist eines der meistverkauften Spiele für Atari 2600.



(Quelle: Moby Games)

STACRCRAFT

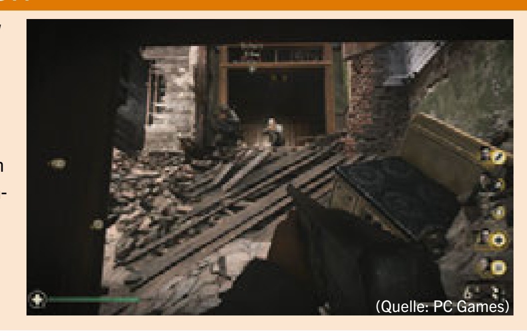


(Quelle: PC Games)

Starcraft (1998) ist ein bedeutender Wegbereiter des E-Sports und eines der wichtigsten Franchises von Activision Blizzard. Im Bild seht ihr das HD-Remake.

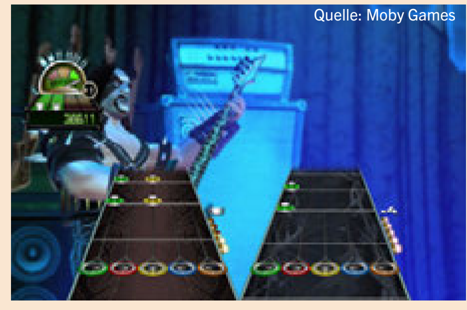
CALL OF DUTY

Das durch *Call of Duty* (2003) begründete Franchise gehört zu den erfolgreichsten der Spielebranche. Im Bild: *Call of Duty WW2* (2017).



(Quelle: PC Games)

GUITAR HERO



Quelle: Moby Games

Eine geniale Idee und überaus erfolgreich. In *Guitar Hero* (2005) werden wir dank Gitarrencontroller zum Rockstar. Im Bild seht ihr das auch für PC erschienene *Guitar Hero: World Tour* (2008).

WORLD OF WARCRAFT

Auch nach über 13 Jahren noch die wichtigste Marke im Hause Activision Blizzard: das MMORPG der Superlative *World of Warcraft* (2004).



(Quelle: buffed)


In *Civilization: Call to Power* (1999) führen wir eine menschliche Zivilisation von der Steinzeit bis ins Jahr 3000. (Quelle: Moby Games)

Eines der ersten finanziell sehr erfolgreichen Franchises: Die *Tony Hawk's*-Reihe (1999-2015). Im Bild seht ihr *Tony Hawk's Underground 2* (2004).

Nachfolger *Call to Power 2* (2000) schließlich kein *Civilization* mehr im Titel tragen.

Um das Jahr 2000 herum startet Activision richtig durch. Ein Erfolgsgarant sind die Skateboardspiele der *Tony Hawk's*-Reihe (1999-2015). Außerdem setzt Activision nun verstärkt auf zugkräftige Lizenzen. Darunter sind beispielsweise die *X-Men*-Reihe (2000-2011), die *Spider-Man*-Serie (2002-2014) und mehrere *Star Trek*-Spiele (1999-2003). Vor allem unter Letzteren sind einige spielerische Highlights wie etwa das Echtzeitstrategiespiel *Star Trek Armada* (2000), der Ego-Shooter *Star Trek: Voyager – Elite Force* (2000) und die Weltraum-Flugsimulation *Star Trek: Bridge Commander* (2002).

Endgültig auf der Erfolgsspur ist Activision mit der Veröffentlichung von *Call of Duty* (2003). Der im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Shooter ist eindeutig von Electronic Arts' erfolgreicher *Medal of Honor*-Reihe (seit 1999) inspiriert. Das kommt nicht von ungefähr. Immerhin setzt sich ein Großteil des Teams von Entwickler Infinity Ward aus Spieldesignern und Programmierern zusammen, die im Vorjahr an *Medal of Honor: Allied Assault* gearbeitet haben. Zahlreiche Nachfolger und Spin-offs entstehen in den kommenden Jahren und begeistern die Spieler mit ihrer brachial inszenierten Action. Ebenfalls ein großer kommerzieller Erfolg ist die Reihe *Guitar Hero* (seit 2006). Das Musikspiel kommt bei Hobbygitarristen hervorragend an und ist ein Millionenseller.

Vivendi Games = Blizzard + Sierra

Vivendi Games kann nicht auf eine derart lange Geschichte in der Spielebranche zurückblicken wie Activision. Dafür aber auf eine sehr abwechslungsreiche. 1996 kauft CUC International, ein in den USA auf Kundenservices spezialisiertes Unternehmen, die Entwicklungsstudios Sierra On-Line und David & Associates (zu denen auch Blizzard Entertainment gehört). Sierra ist neben LucasArts DIE Adventure-Schmiede in der Hochphase des Adventure-Genres (circa Mitte der Achtziger- bis Mitte der Neunzigerjahre). Zu den bekanntesten Spielen gehören beispielsweise die Reihe *King's Quest* (1984-1998) von Roberta Williams, die Serie *Leisure Suit Larry* (1987-1995) von Al Lowe oder auch die Reihe *Gabriel Knight* (1993-1999) von Jane Jensen. Aber der Ruhm verblasst allmählich. Blizzard gehört hingegen zu den angesagtesten Studios, dank Mega-Hits wie dem Echtzeitstrategiespiel *Warcraft: Orcs & Humans* (1994) und dem Action-Rollenspiel *Diablo* (1996).

CUC International kann sich allerdings nicht sehr lang an den erworbenen Studios und der neu gegründeten Firma CUC Software erfreuen. Infolge finanzieller Unregelmäßigkeiten wechselt das Unternehmen sowohl den Besitzer als auch den Namen. Das geht so von 1997 bis 2001 weiter. Schließlich geht die Firma an Vivendi, seines Zeichens der größte französische Medienkonzern, und erhält den Namen Vivendi Games. Diese unruhigen Zeiten gehen scheinbar spurlos an Blizzard vorbei. Dort entstehen ständig neue Hits: das Echtzeitstrategiespiel *Starcraft* (1998), ein wichtiger Wegbereiter des E-Sports, die Action-Rollenspiel-Fortsetzung *Diablo 2* (2000) und *Warcraft 3: Reign of Chaos* (2002). Bei Vivendi Games weiß man den Wert von Blizzard richtig einzuschätzen und lässt die kreativen Köpfe dort weitgehend in Ruhe werkeln. Das sieht bei Sierra anders aus. Es kommt zu Umstrukturierungen, Schließungen und Entlassungen.

Sierra dient nun in erster Linie nur noch als renommierter Name beim Publishing. Unter dem Label Sierra Entertainment werden aber durchaus gute Spiele veröffentlicht. Darunter sind Titel wie die beiden erstklassigen Echtzeitstrategiespiele *Empire Earth* (2001) und *Homeworld 2* (2003) sowie der Ausnahmeshooter *Half-Life 2* (2004). Unter dem Namen Vivendi Games wird zum Beispiel das großartige Stealth-Actionspiel *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* (2004) der Starbreeze Studios veröffentlicht. Der ganz große Wurf gelingt dann Ende des Jahres 2004. Verantwortlich dafür ist natürlich Blizzard. Das MMORPG *World of Warcraft* erblickt das Licht der Welt und hat auf Anhieb einen riesigen Erfolg. *WoW* erfindet das MMO-Genre nicht neu, kombiniert aber bekannte Features hervorragend miteinander und ist vor allem einsteigerfreundlicher und zugänglicher als andere Vertreter des Genres. Sprich: Mit seiner relativ steilen Motivationskurve ist es erheblich massentauglicher. Bis heute erfreut sich *WoW* großer Beliebtheit und gilt als eines der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten.

Die Megafusion

Im Jahr 2007 kommt es schließlich zur Megafusion. Activision, mittlerweile die Nummer zwei in der Computer- und Videospielbranche hinter Electronic Arts, und Vivendi Games schließen sich zusammen. Hauptanteilseigner ist mit 52 Prozent Vivendi Games' Mutterkonzern Vivendi. Als CEO fungiert Activisions Bobby Kotick. Beim Firmennamen der neuen Nummer eins in der Branche fällt die Wahl auf Activision Blizzard. Das spiegelt vor allem die Bedeutung von Blizzard Entertainment für Vivendi wider. Der Name hat Zugkraft, ganz im Gegenteil zu Sierra. Das altehrwürdige Sierra hört 2008 endgültig auf zu bestehen. Mehrere in der Entwicklung befindliche Titel werden an andere Publisher verkauft. Beispielsweise *Ghostbusters: The Videogame* (2009) an Atari, *Brütal Legend* (2009) an

DIE AVTIVISION-BLIZZARD-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

1981: Gründung von Activision



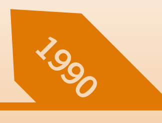
1986: Kauf von Infocom und anschließend finanzielle Verluste



1988: Umbenennung in Mediagenic und Geschäftserweiterung



1990: Eine Investorengruppe um Bobby Kotick steigt bei Mediagenic ein. Aus Mediagenic wird wieder Activision.



2001: Gründung von Vivendi Games, zu denen Blizzard Entertainment und Sierra On-Line gehören.



Der lang ersehnte Nachfolger eines Rollenspielgiganten: *Diablo 3* (2012).

Ein großartiges Echtzeitstrategiespiel aus dem Hause Blizzard: *Warcraft 3: Reign of Chaos* (2002).

Plastikfiguren treffen auf Videospielwelt: *Skylanders Superchargers* (2015).

Ein neues Meisterwerk nach rund sieben Jahren Entwicklungszeit: *Starcraft 2: Wings of Liberty* (2010)

Electronic Arts und *WET* (2009) an Bethesda Softworks.

Spiele werden nicht unter dem Namen Activision Blizzard veröffentlicht, sondern jeweils unter Activision oder Blizzard Entertainment. In den folgenden Jahren erscheinen unter dem Label Activision weiterhin zahlreiche Lizenzspiele. In diversen *James Bond*-Spielen (2006-2013) schlüpfen wir in die Rolle des britischen Geheimagenten. Andere bekannte versoftete Lizenzen sind *Transformers*, *Men in Black*, *Madagascar*, Ice Age und *Shrek*. Großen Erfolg hat Activision mit dem Toy-to-Life-Actionspiel *Skylanders*. Kinder, Jugendliche und wohl auch so manche Erwachsenen schmeißen Activison haufenweise Kohle für die Plastikfiguren in den Rachen.

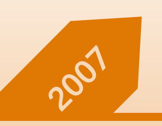
Von Blizzard Entertainment erscheinen die langersehnten Fortsetzungen *Starcraft 2: Wings of Liberty* (2010) und *Diablo 3* (2012). Zudem liefert Blizzard ständig Nachschub in Form von neuen Inhalten für *World of Warcraft*. Natürlich gibt es außerdem regelmäßig Fortsetzungen im gewinnträchtigen *Call of Duty*-Universum. Das Geschäft läuft für Activision Blizzard hervorragend. Sogar so sehr, dass sich Activision Blizzard von Vivendi freikauft. Deren zwischenzeitlich auf 63 Prozent gestiegener Anteil schrumpft auf 11,8 Prozent. Später verkauft Vivendi sogar sämtliche Anteile.

Weitere Standbeine

2014 hat Activison Blizzard den nächsten potenziellen Hit in der Pipeline. Der MMO-Shooter *Destiny* verkauft sich hervorragend und beschert dem Branchenriesen neue Gewinnrekorde. Auch Blizzards MOBA *Heroes of the Storm* (2015), das auf Free2Play und Mikrotransaktionen setzt, lässt die Kassen klingeln. Im Sommer 2015 schafft es Activision Blizzard sogar in den S&P 500 (Standard & Poor's 500), einen Aktienindex, der die größten börsennotierten US-Unternehmen umfasst und zu den meistbeachteten Aktienindizes der Welt zählt. Neben Activision Blizzard befindet sich aus der Computer- und Videospielbranche lediglich Electronic Arts im S&P 500.

Im selben Jahr kauft Activision Blizzard Anteile von Major League Gaming und steigt damit in die gemessen an den Zuschauerzahlen weltweit bedeutendste E-Sport-Liga ein. Einer der wichtigsten Titel ist Blizzards *Starcraft 2*. Auch danach engagiert sich Activision Blizzard verstärkt im E-Sport. Für Blizzards erfolgreichen Multiplayer-Shooter *Overwatch* (2016) gründet Activision Blizzard im Jahr 2017 eine eigene Liga, die Overwatch League. Zurück nach 2015. Ebenfalls in dieses Jahr fällt der Kauf des britischen Entwicklers King Digital Entertainment. Die sind auf Smartphone-, Handy- und Browserspiele spezialisiert. *Bubble Witch Saga* und *Candy Crush Saga* sind zwar spielerisch keine Highlights, dafür aber massenkompatibel und erwirtschaften richtig viel Kohle. Neben traditionellen Spielen, E-Sport und Casual Games erschaffen die Kalifornier Ende 2015 ein weiteres wirtschaftliches Standbein. Die Activision Blizzard Studios sollen Filme und Serien basierend auf hauseigenen Franchises produzieren. Den Anfang macht 2016 die Animationsserie *Skylanders Academy*. Zudem ist ein *Call of Duty*-Film in Arbeit, der wohl irgendwann 2019 oder 2020 auf die Leinwand kommen wird. Ruhm und Geld! Von beidem hat Activision Blizzard mittlerweile reichlich. ❑

2007: Fusion von Activision und Vivendi Games



2015: Kauf von Anteilen an Major League Gaming



2015: Activision Blizzard kauft den auf Mobile Games spezialisierten Entwickler King Digital Entertainment.



2015: Gründung der Activision Blizzard Studios



Vor 10 Jahren

Ausgabe 10/2008

Von: Ebru Cebeci, Cosima Staneker und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



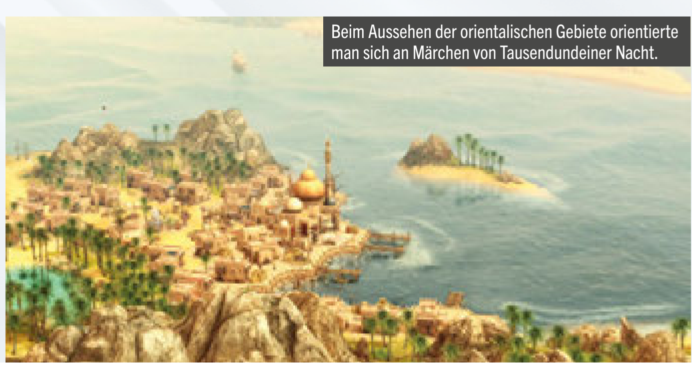
▶ In der Oktober-Ausgabe warfen wir einen weltexklusiven Blick auf *Anno 1404*, kämpften uns durch die *Warhammer Online*-Beta und fragten uns, ob PC-Spieler verkrampft seien.

Segel setzen, Leinen los!

Im vierten Teil der Serie schipperten wir durch orientalische Gewässer.

Anno bleibt *Anno* – so lautete 2008 bei der weltweit ersten Vorführung von *Anno 1404* nicht nur das Mantra der Entwickler, sondern auch das vorläufige Fazit unserer Redakteure. Im Hinblick auf den Vorgänger hatten Related Designs und Ubisoft nämlich kaum etwas an der erfolgreichen Rezeptur des Aufbauspiels verändert. In gewohnter Manier besiedelte man mehr oder minder fruchtbare Inseln, errichtete Wohnhäuser und legte damit den Grundstein zu einer neuen Zivilisation. Um die erlesenen Bedürfnisse der Bauern zu stillen und sie zu herrschaftlichen Adeligen aufsteigen zu lassen, pflegte man nach spätmittelalterlichem Vorbild Handelsbeziehungen mit dem Orient. Selbstversorger konnten zudem eine eigene Siedlung im Stil von Tausendundeiner Nacht errichten und gleichzeitig bei den Importkosten sparen. Auch das neue Spielziel stieß auf Anerkennung: Die Errichtung eines mächtigen Monuments, um in der Folge den Metropolen-Status zu erlangen, erschien im Gegensatz zur Endkampagne von *Anno 1701* durchaus herausfordernd. Knapp ein Jahr später bestätigte sich der positive Eindruck aus der Vorschau: *Anno 1404* wurde ein großer Erfolg. Am 26. Februar 2019 erscheint mit *Anno 1800* der siebte Teil der Aufbauspiel-Reihe. Dann heißt es für alle Insel-Entdecker wieder: „Auf zu neuen Ufern!“


Die unfassbar gute Optik des mittelalterlichen Aufbau-Spiels begeisterte die Redaktion.


Beim Aussehen der orientalischen Gebiete orientierte man sich an Märchen von Tausendundeiner Nacht.

Eine Nuka-Cola, bitte!

Ein postapokalyptisches Rollenspiel in der Vorschau

Für die 10/2008-Ausgabe durfte sich Felix Schütz einen letzten ersten Eindruck machen, bevor *Fallout 3* im Oktober erschien. Für die Vorschau konnte er leider nur die Xbox-360-Version des Endzeit-Rollenspiels anspielen – und das auch nur eine Stunde lang. Bethesda erzeugte mit einem frei begehbaren und offenen Ödland die perfekte Endzeit-Stimmung. Glaubwürdige Charaktere rundeten das Ganze mit ihrer ungehemmten Redensweise ab. Auch das V.A.T.S-System überzeugte mit seiner einfachen Benutzung. Unser Redakteur merkte schon, dass er bereits vor dem Release eine beinahe fertige Version von *Fallout 3* spielen durfte – nur noch ein paar Schliffe hier und da waren nötig. Zwar hätte Felix vor Ort die PC-Version viel lieber ausprobiert, aber nach 60 Minuten wollte er das Gamepad trotzdem nur ungern aus den Händen legen.

Unbeschriebenes Buch

Ein Adventure wie aus den Neunzigern

Das Bremer Studio King Art werkelte 2008 zwar noch kräftig an dem Adventure-Spiel *The Book of Unwritten Tales*, aber die ersten Einblicke waren genug, um die Herzen der Genrefans höherschlagen zu lassen – Redakteur Stefan Weiß verglich den Titel prompt mit dem Klassiker *Day of the Tentacle*. Punkten konnte das Spiel mit seinem abgedrehten Humor, der durch die vielen Dialoge vermittelt wurde. Die Nebencharaktere waren auch nicht ohne: Einen vegetarischen Drachen sieht man eben nicht alle Tage! In *Book of Unwritten Tales* durften wir die drei Mitglieder unseres Dream-Teams spielen: Wilbur, Nate und Ivo, die alle keine Lust auf ihre Reise hatten. Unser rosa Begleiter war auch mit von der Partie, der liebevoll „das Vieh“ genannt wurde. Dem Spieler wurden zahlreiche Rätsel geboten, die man teils einzeln, teils im Team erledigen konnte. Technisch war das Spiel zwar nicht weltbewegend, aber dafür optisch ein Hingucker. Die Mischung aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Objekten verlieh der Welt eine stimmige Atmosphäre. Stefan Weiß war definitiv überzeugt von diesem Titel. Genauso Felix Schütz, denn ein Jahr später verlieh er *The Book of Unwritten Tales* den Silver Award.


Die Kerzen in der Gruft sorgen für atmosphärische Licht- und Schatteneffekte.



Why so serious?

Waren PC-Spieler zu verschlossen für skurrile Ideen?

Unser Redakteur Christian Burtchen philosophierte vor zehn Jahren in seiner Kolumne, ob PC-Spieler ausgefallenen Ideen gegenüber verschlossen waren oder nicht. Dabei stellte er sich die Frage, ob das Medium Computer dafür sorgte, dass Spieler immer ernster wurden. Slasher und Party-Spiele waren in seinen Augen so fehl am Platz wie ein Huhn in der Savanne. Absurde Handlungen würde man auf dem PC gar nicht erst finden. Strategiespiele wären dagegen auf dem Rechenkasten deutlich besser aufgehoben. Laut dem Autor waren auch Shooter und Rollenspiele passende Genres für den Rechner. Laut ihm gab es zwei Faktoren, die diese Spiele zu einem Erfolg machten: Ein starker Hauptcharakter, mit dem man sich im besten Fall identifizieren konnte, und eine fiktive, aber bekannte Welt – mit diesen zwei Eigenschaften könne man eine vielseitige Geschichte erzählen. All diese Genres verlangen das strategische Nachdenken und taktische Handeln des Spielers – es müssen schließlich ernste Entscheidungen getroffen werden! Christian nahm zudem an, dass die Grafik eine große Rolle bei der Wahl der Titel spielen würde. Je spektakulärer alles aussah, desto wahrscheinlicher war es, dass Spieler zugriffen. Nicht selten würden Entwickler in die Trickkiste greifen, um optisch für eindrucksvolle Effekte zu sorgen. Vergleichsweise würden Point&Click-Titel zu Nischenprodukten gehören, da sie durch simples Gameplay und verhältnismäßig ruhige Grafik gekennzeichnet seien. Das aber wäre nicht interessant genug für die Helden an der Tastatur. Christian stellte jedoch klar, dass außergewöhnliche Ideen Erfolg haben können. Die Grafik schien zwar für Spieler sowie Entwickler immer wichtiger zu werden, für abgedrehte Titel gab es dennoch einen Platz.

Welten beherrschen

Ein Cocktail aus verschiedenen Spielegenres

Seit 2005 präsentierten die Entwickler von EA auf der E3 ihr großes Projekt *Spore*. Damals waren die Spieler schon von den ersten Eindrücken hin und weg. Drei Jahre ließ das Spiel auf sich warten, bis endlich im September 2008 das lange ersehnte *Spore* erschien. Ob der Titel dem damaligen Hype gerecht werden konnte, wurde in der 10/2008-Ausgabe getestet. Mit vielen Pros, aber auch mit vielen Contras sorgte der Titel bei Autor Felix Schütz für eine eher gemischte Resonanz. Der Grundansatz war jedoch vielversprechend: Man spielte durch die Evolutionsreihe einer selbst erstellten Kreatur und machte sie im Spielverlauf zur übergeordneten Spezies. Das sollte sich in insgesamt fünf Phasen abspielen, in denen die Kreatur stetig weiterwächst. Die verschiedenen Abschnitte stellten nicht nur die Entwicklungsstufen des Wesens dar, sondern auch verschiedene Spielegenres – von Aufbaustrategie zu Rollenspiel, dem Spieler wurde einiges geboten. Dabei konnte der Wechsel in den Phasen für manche aber verwirrend sein. Während einige Abschnitte spielerisch überzeugten, ließen andere den Redakteur an Langerweile leiden. Am Ende schien *Spore* mehr auf den Look als auf die Spieltiefe zu setzen. Die Interaktionen zwischen Rassen sahen ulkig und die Welt interessant aus. Die Kreatur schien mit jeder Phase aber immer irrelevanter für die Spielabläufe zu werden. *Spore* durfte sich in der November-Ausgabe 2008 noch einmal beweisen, denn da wurde es auf seine Langlebigkeit getestet. Der Titel konnte aber auch einen Monat später die Meinung von Felix Schütz nicht ändern.



Gerade in der Stammesphase angekommen, macht unser Redakteur gekonnt die Stadt von einer der unzähligen Kreaturen platt.

Kampf der MMORPGs

Der *WoW*-Killer überzeugte in der Vorschau.

Was für ein episch holpriger Start: Nachdem sich unser ehemaliger Redakteur Robert Horn riesig darüber gefreut hatte, nach langer Zeit endlich Zugriff auf die *Warhammer Online*-Beta zu erhalten, funktionierten die Server nicht – und das nach mehr als 27 Stunden Download! Schließlich ließen die MMORPG-Götter doch noch Gnade walten und die Reise durch die Alte Welt konnte beginnen. In *Warhammer Online: Age of Reckoning* hatte man die Wahl zwischen sechs eher hässlichen Völkern. Mit einem Chaos-Barbaren, einem Zwergen-Maschinisten, einem Schwarz-Ork und einer Hexen-Kriegerin stürzte sich Robert nacheinander in den Krieg, erledigte die typischen „Töte dies, sammle das!"-Quests und prüfte die unterschiedlichen Kampfstile der Charaktere auf Herz und Nieren. Sein Fazit: Trotz schlechter Optik begeisterte *Warhammer Online* und überzeugte sogar im direkten Vergleich mit dem MMORPG-Giganten aus dem Hause Blizzard. Im gleichen Atemzug hoffte unser Redakeur sogar, dass *World of Warcraft*-Spieler auf den Rollenspiel-Neuling umsatteln würden. In Anbetracht der Vorschau auf das Add-on *Wrath of the Lich King* (im selben Heft) wirkte dieses Fazit fast schon schizophren. Hier berichtete der von MMORPGs besessene Robert Horn nämlich nicht nur höchst euphorisch von der Beta, sondern drohte den Entwicklern gar, sein Internetkabel zu zertrennen, um nicht völlig in Azeroth zu versumpfen. Den anderen Spielern riet er derweil, sich für den Release freizunehmen. Löblich! Die zwei Artikel stehen beispielhaft für ein wahrhaft zeitgeschichtliches Ereignis im MMORPG-Genre der 2000er-Jahre. Heute wissen wir, wie der Kampf zwischen dem sogenannten *WoW*-Killer und seinem Erznemesis ausgegangen ist: Während *World of Warcraft* heute mit seinem siebten Add-on *Battle for Azeroth* weiterhin Erfolge erzielt, wurden die Server von *Warhammer Online* bereits 2013 abgeschaltet. Auch wenn die zwei Vorschauen damals nur eine Seite trennte, lagen zwischen den Titeln letzten Endes wohl Welten – besonders was die Anzahl der Spielenden betrifft.



Schwarz-Ork gegen Baum-Dryade: Wie in jedem MMORPG war Robert mit einigen „Töte dies, sammle das!"-Quests beschäftigt.

Mit stolzgeschwellter Brust präsentiere die Redaktion damals den (grafisch eher mittelmäßigen) ersten Screenshot des Spiels.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



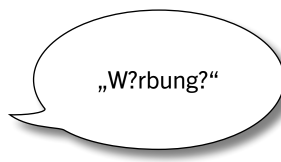
Soweit ich mich noch daran erinnern kann, begann mein letzter Urlaub mit einem Flug nach Lissabon. Für meine nächste Reise verzichte ich aufs Fliegen – ich bin körperlich und nervlich nicht mehr dazu in der Lage.

Schon der Fußweg vom Eingang Flughafen MUC bis zum richtigen Gate dauerte (gefühlt) 30 Minuten. Ich hoffte inständig, den restlichen Weg bis Portugal nicht laufen zu müssen. Dann nur noch kurz (an dieser Stelle Gelächter denken) einchecken, was mittlerweile zu einer entwürdigenden Prozedur verkommen ist: ohne Gürtel, Uhr und Schuhe durch den Scanner – trotzdem Kontrolle, mit rutschender Hose auf einem Bein stehend, da ich ja irgendetwas an meinen Sohlen versteckt haben könnte. So kam rechtes Urlaubsfeeling auf, das sogar noch durch eine längere Wartezeit am Gate gesteigert wurde, vor allem, weil nicht genug Sitzplätze für alle vorhanden waren. Obwohl ich nicht mehr damit gerechnet hatte, befand ich mich irgendwann dann doch auf meinem Platz im Flieger, wobei „Platz" hier eigentlich ein Euphemismus ist. Hühner dürfte man so nicht halten. Ehe wir abhoben, musste ich mich anschnallen, was sich als schwierig herausstellte, da mein Umfang grenzwertig zur Länge des Gurts war. „Soll ich Ihnen die Gurtverlängerung für Schwangere bringen?", quäkte lautstark eine Hexe mit Lufthansa-Uniform und sorgte bei mir für einen ungesunden Schub bayrischen Adrenalins.

Entgegen meiner Erwartung befanden wir uns dann doch irgendwann in der Luft. Hinter mir wurde es sehr schnell einem goldigen Bübchen langweilig und er spielte „Hoppe, hoppe Reiter". Natürlich hielt er sich dabei mit seinen Patschhändchen an meiner Rückenlehne fest. Ich bat freundlich, aber bestimmt darum, dies zu unterlassen, da ich ansonsten nicht für meine weiteren Handlungen garantieren könne. Es war dann tatsächlich mehrere Minuten Ruhe, die Hexe brachte etwas, von dem ich hoffte, dass es sich um Kaffee handelte, als just bei meinem ersten Schluck das Bübchen Wassertreten an meiner Lehne spielte und sich lavaheiße Flüssigkeit in meinen Bart und aufs Hemd ergoss. Wichtige Kontrollzentren im Hirn stellten vorübergehend den Betrieb ein. Da mir meine Mutter beigebracht hat, dass man Frauen nicht anbrüllt, musste der Mann daneben herhalten, der ob dieses Umstands bass erstaunt war, weil er angeblich mit dem Kind nichts zu tun hätte und die Mutter gar nicht kennen würde. „Aha! Jetzt aus Feigheit auch noch die Vaterschaft leugnen" – die Situation begann ein klein wenig zu entgleisen. Nun mischte sich auch noch die Hexe ein und forderte mich gebieterisch auf, mich zu mäßigen. Ihr Tonfall hatte auf mich eine Wirkung wie ein rotes Tuch auf einen Stier und ich unterbreitete ihr mehrere alternative Vorschläge, welche sowohl Rundflüge mit ihrem Besen als auch ein bekanntes Zitat von Götz von Berlichingen beinhalteten.

Den Rest und den Ausgang der Geschichte möchte ich meinen Lesern ersparen. Es mag genügen, darauf hinzuweisen, dass die Lufthansa nicht gedenkt, mit mir nochmals in eine geschäftliche Beziehung zu treten.

Spamedy

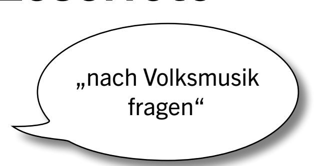


Guten Tag!

??sturbier?? ist n?türli?h n?rm?l, ?b?r w?nn d?in? F?mili? und Fr?und? d?v?n z?ug?n, ist ?s n?türli?h ?in? gr?ß? S?h?nd?. I?h h?b? di?h ?in? W?il? b??b??ht?t, w?il i?h di?h in ?in?r W?rbung ?uf ?in?r ??rn? W?bsit? dur?h ?in?n Virus g?h??kt h?b?. W?nn Si? d?s ni?ht wiss?n, w?rd? i?h ?s ?rklär?n. ?in Tr?j?n?r gibt Ihn?n v?ll?n Zugriff und K?ntr?ll?

Wenn jemand so dämlich ist, dass er nicht einmal den Google-Übersetzer benutzen kann, will ich natürlich wissen, wer das ist, und klicke umgehend auf den beigefügten Link. Vielen Dank an Philipp Elsner, der dieses Prachtexemplar gefunden hat. Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

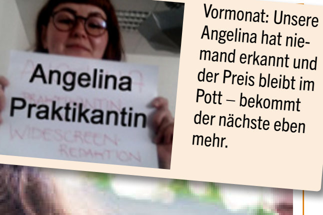
Leserfoto



„Ingo mag Volksmusik und Spaziergänge im Mondschein" …

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Vormonat: Unsere Angelina hat niemand erkannt und der Preis bleibt im Pott – bekommt der nächste eben mehr.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

GROẞARTIG!! :) HEUL!!! Das Du Deinen Humor verlierst, ist offensichtlich unmöglich … Vielen Dank dafür!! …

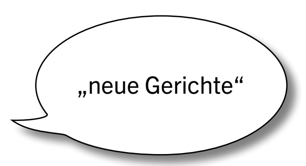
Bis bald, Ingo

PS: … Und der meiner Freunde, die jetzt noch nach Volksmusik fragen … Lagerwechsel?? :)

Für alle, die jetzt fragend gucken: Dieser Brief bezieht sich auf ein Leserfoto in der PC Games 09/18. In diesem Zusammenhang fand ich besagte Bildunterschrift witzig. Okay – vielleicht NUR ich. Beim Volksmusik-Ingo entschuldige ich mich daher in aller Form, muss aber gestehen, dass ich immer noch grinsen muss. Ingo – verzeih mir!

Wer wissen will, welche Musik Ingo wirklich mag und auch selbst macht, besucht seine Seite https://liquidfire.de/. Dort gibt es alle Infos zur Band, gehörig was auf die Ohren und zum Download.

Speisekammer



Hey Rossi,

ich hab mir damals die Speisekammer-PDF gedownloaded, jedoch sind mittlerweile so viele neue Gerichte in deiner Rumpelkammer veröffentlicht worden. Aktualisierst du die PDF monatlich und wo gibt's noch mal den Link?

MfG Marcus Wolferstetter

Mein Kochbuch kann man nach wie vor noch im Shop von Computec beziehen. Es wird dort für übersichtliche 1,99 € angeboten. Aus verständlichen Gründen hat der Verlag wenig Interesse daran, Inhalte zu verschenken. Du beziehst dich vermutlich darauf, dass die Rezeptsammlung eine Zeit lang kostenlos angeboten wurde für die Inhaber eines Abos der PC Games. Aktualisiert habe ich es seitdem nicht mehr. Nachdem nun die Grundsätzlichkeiten geklärt sind, kommen jetzt noch drei mögliche Szenarien in Betracht. 1) Wir erweitern das bisherige Kochbuch. Das kommt mir aber unfair denjenigen gegenüber vor, die es bereits erworben haben. 2) Wir warten etwas, bis wieder so viele Rezepte zusammengekommen sind, und bieten dann ein zweites Kochbuch an. 3) Wir lassen alles, wie es jetzt ist. Ich fürchte, dass die Geschäftsleitung Szenario 3 bevorzugen würde, da die Verkaufszahlen nicht gerade berauschend waren. Ich persönlich würde für Möglichkeit 2 stimmen. Wie denken die Leser darüber? Interessiert euch das Thema überhaupt?

Kochen



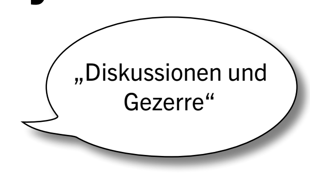
Servus Rainer,

mir fällt auf, dass bei deinen Rezepten auffällig oft Leberkäse verwendet wird. Fällt dir da nichts Besseres ein als der olle Leberkäse? Isst du den so oft?

Viele Grüße vom Martin

Was Besseres als Leberkäse? Alleine für diese ketzerische Frage solle man dich mit trockenen Brötchen bewerfen! Ja, ich liebe Leberkäse und stehe dazu. Man kann ihn zum Frühstück, Mittagessen, Abendessen oder zwischendurch genießen. Und es gibt keinen besseren Snack als einen „bayrischen Mac". Dazu legt man eine Scheibe warmen Leberkäse (1 bis 2 Finger dick – frisch oder aufgebacken) in ein frisches Brötchen. Auf dem Leberkäse verteilt man einen Esslöffel Sriracha. Darauf kommen drei bis vier Esslöffel Krautsalat. Das war es auch schon. Dazu noch ein kühles Radler – mehr Freude kann man am Leben gar nicht haben, ohne sich ausziehen zu müssen!

Symbolik



Lieber Rossi,

da lassen die zuständigen Behörden neuerdings Hakenkreuze in Spielen zu und ihr kommentiert das ganz trocken in einer 4-cm-Kurzmeldung? Ein Thema, um das es seit Jahrzehnten Ärger, Diskussionen und Gezerre gibt? Wofür man nach Holland fuhr, um sich ungeänderte Versionen zu besorgen? (Das legendäre erste „Hundeburg" [Anm. d. Red.: etwas verfremdet …] – „Stirrb, Schweinehond!" – Das nächste, wo aus jedem Radio in Dauerschleife „Die Fahne hoch!" ertönte, ganz so, wie sich der Durchschnittsamerikaner halt ein Schwarzwalddorf in Nazideutschland vorstellt! Herrlich!) Ich bin nun sicher nicht derjenige, der dringend Hakenkreuze in Spielen sehen will, aber die strikte Ablehnung und der Umgang damit war für mich immer schon lächerlich (Sekten„führer" Heinrich Höller, is klar getz …) Da wäre als Meldung mehr drin gewesen von eurer Seite, vor allem, da es bedeuten könnte, dass endlich auch Spiele als Kunstform anerkannt werden könnten. Und wenn Spiele mit 2ter-Weltkriegs-Thematik jetzt auch endlich so aussehen könnten, wäre das schon erfreulich.

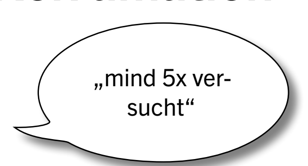
Gruss aus Köln: Rolf Wirtz

PS: Das auf dem Bild sind meine 2 Kater, haben mit der Thematik nix zu tun, sehen aber süss aus.

Ich kann deinen Standpunkt sehr gut nachvollziehen. Allerdings muss ich ihn dazu nicht teilen. Aus meiner Sicht wird ein Spiel nicht besser oder schlechter durch irgendwelche Symbole. Man mag mir auch verzeihen, dass es sich für mich seit jeher um Zeichen handelte, welche ich nur aus dem Geschichtsbuch kannte. Ein wie auch immer gearteter persönlicher Bezug war nie vorhanden. Zum Glück. Ich bin auch heute nicht der Meinung, dass ein Spiel Nazisymbole braucht, um realistisch zu wirken. Und ob Spiele als Kunstform anerkannt werden, hat aus meiner Sicht auch nichts mit dem Vorhandensein dieser Symbole zu tun. Kurzfassung: In Spielen ist es mir nach wie vor egal. Nur im richtigen Leben will ich so etwas nicht sehen. Und ob Computerspiele als eigene Kunstform anerkannt werden oder nicht, hat ganz bestimmt nichts mit fehlenden oder vorhandenen Symbolen zu tun, denke ich. Insofern teile ich auch die Ansicht meiner Kollegen, dass man zwar darüber berichten muss, aber deswegen kein großes Fass aufzumachen braucht. An dieser Stelle lehne ich mich zurück und lausche auf das Echo unserer Leserschaft.

PS: irgendwie guckt dein einer Kater hinterhältig, oder?

Reklamation



Guten Abend, Herr Rosshirt!

Wie mein Betreff schon verrät, geht es um Risen 1. Ich hatte es mir gekauft, als es rauskam, und jetzt nach Jahren wollte ich es mal wieder spielen … Nur stoppt die Installation immer wieder (mind 5x versucht) an derselben Stelle mit der Fehlermel-

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Timebox Mini

Die Timebox Mini kommt mit ihrer Größe von 9 x 9 cm recht unscheinbar daher. Was das Kästchen kann, wird einem erst richtig klar, wenn man es via Bluetooth mit dem Handy verbindet und die kostenlose App (Android und iOS) startet. Dann kann man die „Pixel" an der Frontseite in verschiedenen Farben leuchten lassen und somit Bilder, Animationen, Uhrzeit, Wetterbericht, Social-Media-Nachrichten usw. erscheinen lassen, was nicht nur Freunden von Pixel-Art eine Menge Spaß macht. Und so nebenbei ist das Schachterl auch noch ein Lautsprecher – ein überraschend guter sogar! Der eingebaute Akku hält bei mir ca. acht Stunden und wer will, kann die Box sogar mit AUX verbinden.

www.getdigital.de



Bildquelle: getdigital.de

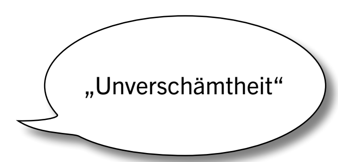
dung: Datenfehler (CRC Prüfung). Ich hab gefühlt schon das ganze Internet durchforstet, woran es liegen könnte, und bin dann letztlich auf der Seite von pcgames gelandet, auf der Sie Ihre Hilfe anbieten. Zunächst mal: Gilt das noch?

Mit freundlichen Grüßen: Ben Schroeter

Hallo Herr Schroeter,

ich fürchte, dass ich in diesem Fall passen muss. Ein CRC-Fehler deutet auf eine beschädigte und/oder nicht lesbare Datei hin. Zwar könnte man versuchen, das Verzeichnis auf Festplatte zu kopieren, um den Fehler manuell zu beheben. Ich mache da aber wenig Hoffnung. Es gibt dazu auch Tools, von denen ich allerdings händeringend abraten würde. Einen Ersatz für Ihre DVD habe ich inzwischen leider nicht mehr vorrätig.

Reklamation Reload



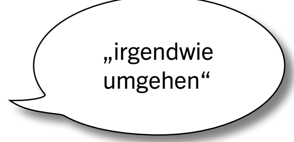
Hallo, Herr Rosshirt,

zunächst einmal bedanke ich mich für die schnelle Antwort! Aber: Da Risen zu Euren Publikationen gehört, ist eine Verweigerung einer Ersatz-DVD ein Fall für den Verbraucherschutz – schliesslich hatte ich für dieses Spiel einmal viel Geld gezahlt! Demzufolge ist die Erklärung, einen Ersatz nicht vorrätig zu haben, eine ziemliche Unverschämtheit! Ich behalte mir vor, rechtliche Schritte einzuleiten!

Werter Herr Schroeter,

entgegen Ihrer Annahme gehört *Risen 1* keineswegs zu unseren Publikationen. Wir erwarben lediglich das Recht, es einmalig im Rahmen unserer Zeitschrift zu veröffentlichen. Dass Beilagen zu Zeitschriften nach weit mehr als fünf Jahren nicht mehr lieferbar sind, sollte nicht überraschen. Und auch hier gilt die gesetzliche Gewährleistungspflicht, welche zwei Jahre beträgt und nicht bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag ausgeweitet werden kann. Selbstverständlich lagern wir immer einen kleinen Teil unserer Auflage ein, um Nachbestellungen und Reklamationen bedienen zu können. Sind die Hefte nach ein paar Jahren weg – sind sie eben weg. Auch Lagerfläche ist nicht kostenlos zu haben. Natürlich bleiben Ihnen rechtliche Schritte unbenommen. Eine Firma, die nach mehr als fünf Jahren einen Garantieantrag nicht mehr erfüllen kann, ist wirklich eine Unverschämtheit. Da wird Ihnen jeder Anwalt recht geben – gebührenpflichtig und ohne Erfolgsgarantie. Aber man muss ja nicht alles auf die Spitze treiben. Um des lieben Friedens willen bin ich jedoch bereit, Ihnen besagtes Spiel zu ersetzen. Bitte reichen Sie dazu den Kaufbeleg nach. Ohne Kaufbeleg kann eine Reklamation leider nicht entgegengenommen werden.

Noch mehr Reklamation



Sehr geehrte Damen und Herren,

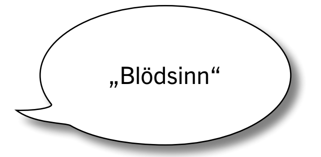
nachdem mir kürzlich die Festplatte kaputtgegangen ist, wollte ich mal wieder ein paar ältere Spiele installieren, die früher mal Ihren Heften beilagen. Bei der Installation werden aber Seriennummern abgefragt, die in den Heften stehen. Leider habe ich die vor einigen Jahren bei einem Umzug weggeschmissen. Das waren halt doch eine ganze Menge. Die CDs/DVDs habe ich eh separat aufbewahrt. Ist die Seriennummer eventuell noch irgendwo auf den DVDs in einer Textdatei oder so gespeichert? Oder kann man das irgendwie umgehen?

Mit freundlichen Grüßen: Opel Power

Sehr geehrter Herr Power,

ich fürchte, dass ich hier auch nicht helfen kann. Wenn sich die Seriennummer auf der DVD befände, würde dies ja dem Sinn einer Seriennummer widersprechen. Bewahren Sie Ihren Autoschlüssel hinter dem Scheibenwischer auf? Und wie man eine Seriennummer umgehen kann, werde ich an dieser Stelle ganz bestimmt nicht erklären! Um welche Spiele geht es denn genau?

Noch viel mehr Reklamation



Nicht unbedingt. Vor allem bei älteren Spielen, die als Vollversion irgendwelchen Heften beiliegen. Vor allem, da viele Leser die Hefte nicht ewig aufheben. Gerade beim Umzug schmeißt man Zeitschriften gerne weg. Wer denkt denn da schon an die Seriennr. im Heft. Und dann sind die Datenträger auch nutzlos. Was für ein Blödsinn. Dann geb ich auch kein Geld mehr für den Müll aus.

Mit freundlichen Grüßen: Opel Power

Ich persönlich speichere jede meiner Seriennummern in Form einer simplen Textdatei auf einem USB-Stick und kenne solche Probleme nicht. Okay, das hilft Ihnen in Ihrer momentanen Situation nicht wirklich weiter. Schade, dass Sie auf meinen letzten Satz so gar nicht eingegangen sind. Eventuell hätte ich ja mit Nummern aus meinen Fundus helfen können, der erstaunlich umfangreich ist. Leider glaube ich Ihrer letzten E-Mail entnehmen zu können, dass Sie eher am Kritisieren als am Lösen interessiert sind. So bedauerlich ich es auch finde, kann ich Ihnen daher nur raten, sich künftig ausschließlich Spiele zu kaufen, bei denen die Seriennummer sich auf dem Datenträger befindet.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Die Katzen vom Rolf haben nix mit der PC Games zu tun.



Philipp macht dagegen alles richtig.



Hier hätte dein Foto erscheinen können!

Rossis Speisekammer

Heute: Leberkäs-Pfanne


Bild: Fotolia.de/Printemps

Wir brauchen:

- 3 Scheiben Leberkäse
- 400 g Nudeln nach Wahl
- 400 ml klare Fleischbrühe
- 1 Stange Lauch
- 3 EL Frischkäse
- 4 EL Saure Sahne oder Schmand
- 2 EL mittelscharfen Senf
- etwas Essig und Saucenbinder

Mir schmeckt es mit kleinen Nudeln am besten, aber der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Die Nudeln kochen wie sonst auch. Den Leberkäs in Würfel schneiden und mit etwas Fett in einer Pfanne anbraten. Den Lauch in dünne Ringe schneiden, dazugeben und auch kurz braten. Alles mit der Fleischbrühe ablöschen und Frischkäse, Schmand und Senf unterrühren, dann kommen die Nudeln in die Pfanne. Jetzt noch so viel Saucenbinder einrühren, bis alles die gewünschte Konsistenz hat. Mit Salz und Pfeffer abschmecken. Fertig!

Ich gebe immer noch einen Schuss Essig hinein, damit alles leicht säuerlich wird. Wer Maggi hat (und wer hat das nicht?), gibt auch etwas davon dazu. Das Gericht kann man auch prima mit Käse überbacken.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte





Herzlich willkommen zur ersten



VOM 31.10. BIS 07.11.2018

Die Computec Media Group (CMG) veranstaltet im Zeitraum vom 31.10. bis zum 07.11.2018 eine sensationelle Shopping-Woche. Dabei gibt es bei unseren teilnehmenden Partnern unzählige tolle Angebote, exklusive Rabatte und einmalige Zusatzleistungen. Eine umfassende Übersicht aller teilnehmenden Partner ist auf den folgenden Seiten zu finden. Alle Angebote werden schließlich ab dem 31. Oktober 2018 auf unserer offiziellen Aktions-Website **www.cmgcyberweek.de** aufgelistet. Schon jetzt können sich Schnäppchenjäger auf der Webseite für einen Newsletter eintragen, um rechtzeitig zum Start der CMG Cyber Week informiert zu werden. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht und Top-Deals können schnell vergriffen sein.

Wir wünschen nun viel Spaß mit den Angeboten und viel Erfolg beim Schnäppchen-Shopping!



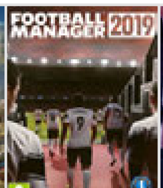


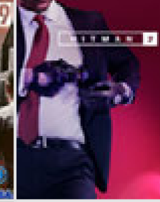
Seit 2006 bietet Gamesplanet offizielle Digital-Keys für Steam, Uplay und Co. für den PC an. Von Vollversionen über Add-ons und DLCs – alle Keys kommen direkt vom Publisher und sind für den Verkauf in Europa autorisiert.

- Zahlung per PayPal, Amazon, paysafecard, Kreditkarte und mehr
- Deutscher Kundensupport
- Offizielle Keys, pünktlich zum Release
- Schnelle und unkomplizierte Key-Lieferung

bis zu
30%
RABATT

Die neuesten PC-Games
beim offiziellen Händler vorbestellen und sparen.



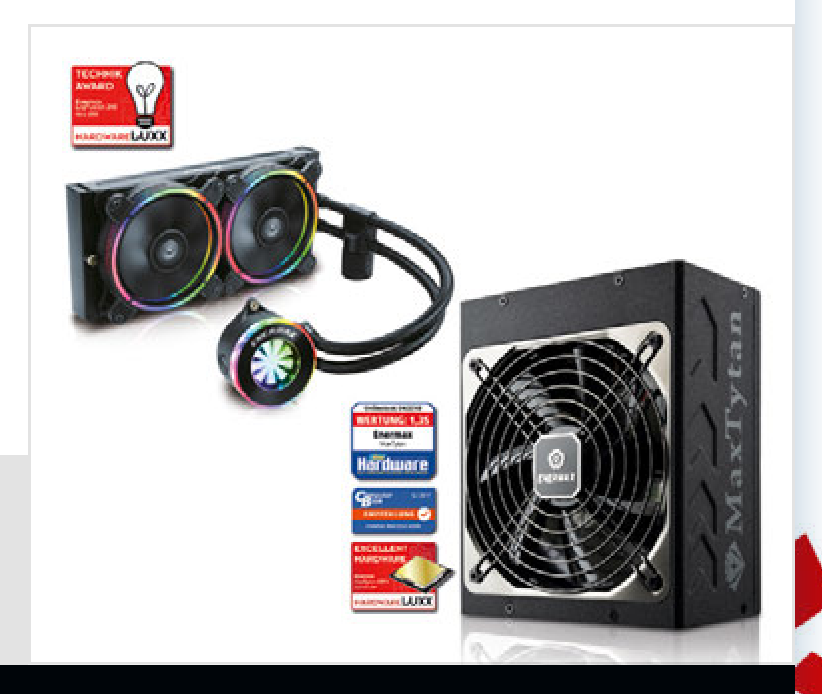


www.cmgcyberweek.de/gamesplanet

Aufstieg in die nächste Liga! Jetzt Hardware-Upgrade für lau: Netzteil und Kühlung



Enermax ist bekannt für hohe Qualität und Zuverlässigkeit. Mehr als 25 Jahre Erfahrung in Entwicklung und Design fließen in jedes neue Produkt ein. So erreichen Enermax-Netzteile Zertifizierungen bis 80PLUS® Titanium und mehrfache Auszeichnungen von renommierten Hardwaremagazinen. Selbst spezielle Kühllösungen für AMD® Ryzen™ Threadripper™ CPUs mit extremer Hitzeentwicklung gehören zum Portfolio. Ein hochwertiges Enermax-Produkt ist die beste Wahl für anspruchsvolle Computersysteme.



25%
RABATT

25% Rabatt auf alle Netzteile und Kühlungen von Enermax

www.cmgcyberweek.de/enermax

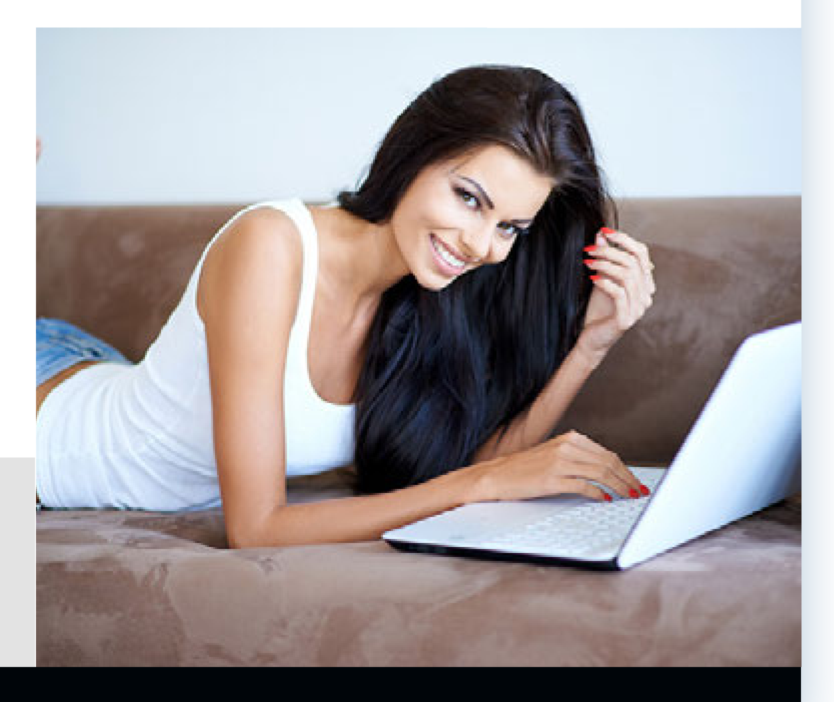


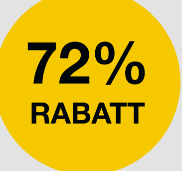


Daten, Diskussionen und Downloads: 3 Monate downloaden für nur 9,95 €



Erleben Sie die unglaubliche Daten- und Themenvielfalt des Usenets – der größten Online-Community der Welt. Als deutscher Marktführer bietet UseNeXT Ihnen den einfachsten, schnellsten und sichersten Zugang! Mit UseNeXT haben Sie die Möglichkeit, sicher und werbefrei ins größte Netzwerk für freien Informationsaustausch abzutauchen. Entdecken Sie den Zugang zu über 110.000 Newsgroups mit über 25.000 Terabyte Daten. Jetzt exklusiv für nur 9,95 € drei Monate lang mit jeweils 30 GB Highspeed testen.





Exklusives 3-Monats-Paket für nur 3,32 € pro Monat

www.cmgcyberweek.de/usenext

TUXEDO Book XP1508 Hochleistung unter Linux und in schlichter Optik



Das XP1508 mit einer Linux-Distribution Ihrer Wahl besteht vollkommen aus Aluminium und ist trotz der enormen Leistung ultra slim, leicht sowie portabel! Mit nur 18,6 mm Höhe und 2 kg ist es so portabel wie ein Ultrabook. Die starke NVIDIA GTX Grafikkarte mit Intels Six-Core CPU machen es zu einem richtigen Rechenmonster. Eine pfeilschnelle M.2 NVMe PCI-Express SSD versorgt Ihren Datenhunger und auf einer weiteren 2,5" SATAIII 6 Gb/s HDD oder SSD haben Ihre Terabyte an Daten genügend Platz.





auf den Kauf des TUXEDO Books XP1508 (gilt für Neu- und Bestandskunden)

www.cmgcyberweek.de/tuxedo



Steady Butler Gimbal: Jetzt bis zu 50 Euro sparen!

Rollei

Verwacklungsfrei filmen mit dem Smartphone: Ab jetzt haben verwackelte Videoaufnahmen dank dem Rollei Steady Butler für Smartphones ein Ende. Die neuen Rollei Gimbals, die durch die leichte und kompakte Bauweise weniger als 500 Gramm wiegen, bieten unzählige Möglichkeiten für kreative Videoaufnahmen. Eine Stabilisierung auf drei Achsen, 640°-Schwenks und 4 Betriebsarten ermöglichen spektakuläre Smartphone-Videos mit dem Steady Butler ganz einfach aus der Hand gefilmt.





beim Einkauf eines Rollei Steady Butler Mobile im Rollei Onlineshop

www.cmgcyberweek.de/rollei

Lebenswichtiges von AllyouneedFresh direkt nach Hause: Jetzt kaufen & Geschenk sichern!



Was brauchen wir heute zum Überleben? Einen vollen Kühlschrank und genügend Power auf dem Smartphone! Bestellen Sie, wo immer Sie auch gerade sind, und AllyouneedFresh liefert Ihnen Ihren Wocheneinkauf im Wunschzeitfenster aus einer Auswahl von über 20.000 Artikeln bis an die Wohnungstür.
Und weil es so schön ist, digital unterwegs zu sein, gibt es ein hochwertiges Induktionsladegerät für Ihr Qi-fähiges Smartphone zu Ihrer ersten Bestellung ab 60 Euro dazu. Nur solange der Vorrat reicht!





Für jeden Einkauf ab 60 Euro (gilt für Neukunden)

www.cmgcyberweek.de/allyouneedfresh



Entspannt euch mal – mit den ultra-bequemen Sitzsäcken von Gamewarez!



Ob die neuesten Games, die angesagteste Serie, deine Lieblingssongs oder nur ein gutes Buch – wenn es um dein Entertainment-Programm geht, wissen wir, worauf es wirklich ankommt: Komfort! Und den garantieren wir mit unseren Sitzsäcken der Classic- und der Relax Series.

- Maximaler Komfort
- Headset-Halterung
- Praktische Seitentaschen
- Flüssigkeitsabweisender Stoff
- Made in Germany





Rabatte auf Sitzsäcke der Classic- und RX Series in Pink, Grau und Grün.

www.cmgcyberweek.de/gamewarez

Exklusiver 50% Rabatt zur Cyberweek



Schnell, sicher und anonym. Schütze deine Online-Privatsphäre mit nur einem Klick. SpyOFF bietet dir Highspeed, maximale Sicherheit und schnelle Installation auf all deinen Geräten. Du brauchst nur einen Account! Surfe, streame und downloade 100% anonym! Deine IP-Adresse und dein Standort sind für Dritte nicht nachvollziehbar dank modernster 256-bit-SSL-Verschlüsselung! Du hast Zugang zu ungefilterten Inhalten weltweit. Sichere dir jetzt 50% Rabatt mit 30-Tage-Geld-zurück-Garantie!

50%
RABATT

Exklusives Jahrespaket für nur 3,49 € pro Monat!

www.cmgcyberweek.de/spyoff

ANZEIGE



Phanteks Enthoo Evolv X
Der ultimative Midi-Tower



Die digital adressierbare RGB-Beleuchtung des Evolv X sorgt in Kombination mit den Flügeltüren aus Hartglas und Aluminium-Panels für eine extrem stylische Optik. Mit drei vorinstallierten 140-Millimeter-Lüftern samt überarbeitetem Airflow-Konzept sowie den Montage-Optionen für bis zu zwei Mainboards und zwei 360-Millimeter-Radiatoren besitzt es zudem beeindruckende innere Werte, die das Gehäuse zur ersten Wahl für ambitionierte Gamer, Overclocker und Content-Produzenten machen.

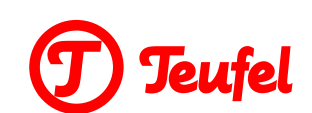


11% RABATT

aufs Enthoo Evolv X und viele weitere Rabatte gibt es jetzt bei Caseking!

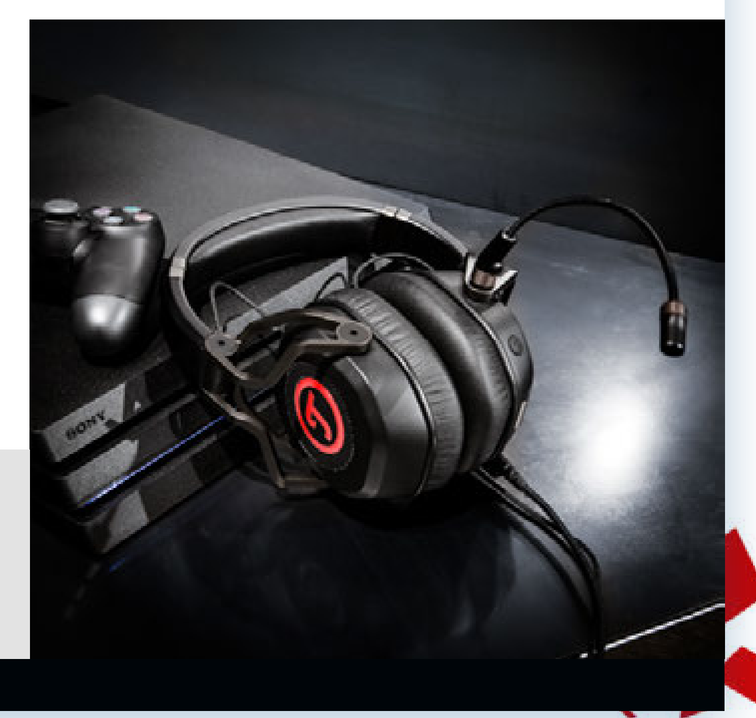
www.cmgcyberweek.de/caseking

Change the game!
Der CAGE hat die stärkste Waffe: Sound.



Der CAGE von Teufel wird deine Erfahrung beim Gaming um 180° drehen. Mit ihm wirst du Gegner aufspüren und mächtige Endbosse zu Fall bringen. Er bietet den besten Klang in dieser Preisklasse. Nicht nur beim Zocken, sondern auch beim Musikhören und Filmegucken.

- Gaming-HD-Headset der Spitzenklasse mit integrierter USB-Soundkarte
- 40-mm-Linear-HD-Treiber
- Zwei HD-Mikrofone für Echo Cancellation
- Musik von Smartphone und Konsole gleichzeitig hören
- Mikrofon links oder rechts ansteckbar





Sichere dir den CAGE jetzt für 119,99 € statt 169,99 €.

www.cmgcyberweek.de/teufel



Beste Hardware – Gefertigt in Deutschland
10% Rabatt auf alle Laptops und Desktop-PCs



Bestware.com ist die neue Shopping-Plattform von Schenker Technologies. Hier finden Sie nicht nur die besten frei konfigurierbaren und in Deutschland gefertigten Laptops und Desktop-PCs der Eigenmarken XMG für Gamer und SCHENKER für professionelle Anwender, sondern auch den neuen bestware.com PC-Konfigurator! Das Portfolio umfasst außerdem die überzeugendsten Angebote anderer Hersteller, sorgfältig ausgewählte Peripherie und die neueste Hardware aus der Welt der Augmented- und Virtual Reality.

10% RABATT

10% Rabatt auf alle Laptops und Desktop-PCs mit dem **Code: CYBERWEEK10**

www.cmgcyberweek.de/bestware

Internet überall zu Hause! Mehr Leistung. Mehr Reichweite. Mehr Möglichkeiten.



Lebe nicht länger mit den Internet-Lücken deines Zuhauses. Dort, wo das Signal deines Routers nicht hinreicht und lästiges LAN-Kabelverlegen zur Geduldsprobe wird, gibt es eine ebenso einfache wie effektive Lösung: die 1200er Powerline Adapter von devolo. Bereichere deinen Alltag mit perfektem Internet!
Mit den 1200er Powerline Adaptern von devolo bist du zu Hause jederzeit optimal mit dem Internet verbunden. Überall, wo das Signal deines Routers bisher nicht hinreicht, öffnet Powerline, das Netzwerk über die Stromleitung, das Tor zu ungestörtem Internetgenuss.



bis zu 35% RABATT

Gilt für alle devolo-Aktionsprodukte.

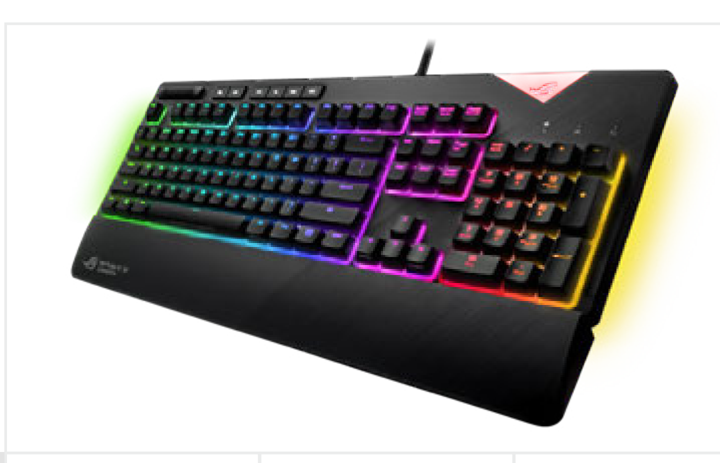
www.cmgcyberweek.de/expert

ANZEIGE



Einzigartige Gaming-Produkte von ASUS jetzt zum Vorteilspreis!

Wer erfolgreich online spielen möchte, braucht das richtige Gaming-Equipment! So können eine präzise Maus, eine hochwertige Tastatur und ein Headset mit guter akustischer Ortung den entscheidenden Vorteil bringen. Doch auch wenn man sich einfach entspannt in Singleplayer-Abenteuer stürzen möchte, lohnen sich die richtigen Eingabegeräte. Dank AURA Sync lässt sich die Beleuchtung bei vielen aktuellen Modellen sogar synchronisieren – so passt ihr euer Gaming-Set ganz individuell euren Wünschen an.



30% RABATT

Auf ausgewählte Gaming-Mäuse, Mauspads, Tastaturen und Headsets







www.cmgcyberweek.de/asus

Creative feiert Cyber Week – mit der brandneuen Sound BlasterX G6!

CREATIVE®

In Sachen Gaming Sound und Musikgenuss wissen wir von Creative, wo's langgeht. Denn in unseren Audiogeräten stecken über 30 Jahre geballte Sounderfahrung. So auch in der brandneuen Sound BlasterX G6 – der stärksten aller USB-Soundkarten und Gaming-DACs auf dem Markt:

- Dynamikbereich von 130 dB
- 32bit / 384kHz
- virtueller 7.1-Surround-Sound
- Dolby-Digital-Dekodierung
- diskreter Xamp-Verstärker für Kopfhörer bis zu 600 Ω
- und vieles mehr!



bis zu 40% RABATT

Weitere Aktionen zur Cyber Week auf https://de.creative.com!

www.cmgcyberweek.de/creative





ALTERNATE
Hardware, Gaming & mehr!

ALTERNATE ist seit jeher bekannt für seine Kompetenz im Hardware- und Gaming-Sektor. Hier finden Spiele- und Computer-Enthusiasten seit mehr als 25 Jahren alles, was das Herz begehrt. Doch ALTERNATE kann mehr als das. Über 85.000 Produkte aus mehr als 20 Bereichen warten auf interessierte Kunden: von A wie Arbeitsspeicher über M wie Milchaufschäumer bis Z wie Zelte ist alles für Sie, Ihre Familie, das Zuhause oder den wohlverdienten Urlaub dabei. In der Cyber Week begeistert ALTERNATE erneut mit tollen Angeboten, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

ALTERNATE
bequem online



bis zu 20% SPAREN

Über 85.000 Produkte aus mehr als 20 Bereichen.

www.cmgcyberweek.de/alternate

Gaming der Extraklasse dank
OMEN by HP: bis zu 400 € sparen!

OMEN by hp

Gaming der Extraklasse lautet die Devise bei OMEN by HP. High-End-Grafikkarte und jede Menge Speicher sind nur einige der überzeugenden Argumente für OMEN by HP PCs und Notebooks. Sie wollten schon immer einmal Gaming auf allerhöchstem Niveau erleben und dafür auf die beste Hardware setzen? Dann nutzen Sie die Cyber Week und sparen Sie bis zu 400 € beim Kauf eines OMEN by HP Notebooks oder PCs.



Sparen Sie bis zu 400 € beim Kauf eines OMEN by HP Notebooks oder PCs.



www.cmgcyberweek.de/omenbyhp

ANZEIGE



Herausragende Funktionalität & Stilvolles Design: bis zu 15% sparen



Skandinavisches Design, makellose Qualität und Funktionalität bis ins Detail sind die stilprägenden Merkmale von Fractal Design. Dank der Cyber Week sparen Sie jetzt bis zu 15% beim Kauf ausgewählter Produkte des schwedischen Herstellers.



bis zu 15% SPAREN

Sparen Sie bis zu 15% beim Kauf ausgewählter Produkte von Fractal Design.





www.cmgcyberweek.de/fractaldesign

OKI Drucker für Ihr Büro: Druckleistung für besondere Ansprüche!



Sie sind noch auf der Suche nach der besten Drucklösung für Ihr Büro? Bei OKI werden Sie mit Sicherheit fündig. Multifunktionsgeräte, LED-Drucker, Nadeldrucker sowie das passende Zubehör runden das Sortiment des kundenorientierten und innovativen Unternehmens ab. Während der Cyber Week haben Sie die Möglichkeit, ordentlich zu sparen und Ihr Büro auf den neuesten technischen Stand der Druck-Technologie zu bringen.



bis zu 100 € SPAREN

Jetzt beim Kauf eines OKI-Druckers bis zu 100 € sparen.

www.cmgcyberweek.de/oki





Cool, cooler, AeroCool: neues PC-Gehäuse kaufen & bis zu 40% sparen



Ob Gehäuse, Lüfter oder Netzteil: bei AeroCool wird Funktionalität mit einem ansprechenden Design verbunden. Auffällig, leistungsfähig und innovativ sind die Schlagwörter, die den taiwanesischen Hersteller am besten beschreiben. Dank der Cyber Week sparen Sie bis zu 40% beim Kauf ausgewählter PC-Gehäuse von AeroCool. Lassen Sie sich begeistern von stylischen und innovativ gestalteten Gehäusen mit jeder Menge Features.





Sparen Sie bis zu 40% bei ausgewählten PC-Gehäusen von AeroCool.

www.cmgcyberweek.de/aerocool

Leiser wird's nicht: Gehäuse, CPU-Kühler und Netzteile von be quiet!

be quiet!®

Dank be quiet! brauchen Sie sich keine Gedanken mehr um die Stromversorgung und Kühlung Ihres PCs zu machen. Eine extrem geringe Lautstärke sowie eine starke Performance zeichnen die Produkte von be quiet! aus. Die Cyber Week lädt Sie dazu ein, die Produktqualität und das hohe Maß an Perfektion näher kennenzulernen. Sparen Sie 20% beim Kauf ausgewählter Gehäuse, CPU-Kühler und Netzteile von be quiet! und spüren Sie die Liebe zum Detail.



bis zu
20%
SPAREN

Sparen Sie 20% beim Kauf ausgewählter Gehäuse, CPU-Kühler und Netzteile von be quiet!





www.cmgcyberweek.de/bequiet

cyber week 2018

Corsair: Erfahrung erleben mit den Angeboten von Corsair



Mehr als 20 Jahre Erfahrung und eine Pionier-Stellung im IT-Bereich – dafür steht Corsair. Heute gehört die Marke zu den führenden Anbietern von Peripherie-Geräten und PC-Komponenten und stellt eine wahre Größe für Gaming-Liebhaber dar. PC-Gehäuse, Kühlungen, Mäuse, Tastaturen, Arbeitsspeicher, Stromversorgungen sowie Speichermedien von Corsair begeistern viele Computer-Enthusiasten. Nutzen Sie die Cyber Week und sparen Sie 20% bei ausgewählten Produkten.



bis zu **20%** SPAREN

Bis zu 20% auf ausgewählte Produkte aus allen Bereichen.





www.cmgcyberweek.de/corsair

Elgato: Beste Streaming- und Aufnahme-Ergebnisse!



Sie wollen zeigen was Sie spielerisch auf dem Kasten haben? Dann statten Sie sich mit Streaming-Zubehör von Elgato aus und beweisen der Welt Ihr Können. Ob Green Screen, Stream Deck oder Aufnahme-Karten: mit diesen Hilfs-mitteln wird Ihr Stream zum Erfolg. Dank der Cyber Week können Sie nun vollends durch-starten und sich bspw. den Green Screen zum Sonderpreis von 119,90€ sichern!





Jetzt 30€ auf den Green Screen sparen!



www.cmgcyberweek.de/elgato

ANZEIGE

cyber week 2018

Qualität erleben: mit Ihrem neuen PC-Gehäuse von AZZA

AZZA

Höchste Qualitätsansprüche und eine exzellente Kundenbetreuung sind die ausschlaggebenden Faktoren für AZZA. Hier steht der Kunde mit seinen Erwartungen und Anforderungen im Mittelpunkt. So lassen PC-Gehäuse, Lüfter sowie Peripherie-Geräte von AZZA keine Wünsche offen. Erfüllen auch Sie sich Ihre Wünsche mit einem neuen PC-Gehäuse von AZZA und sparen dabei 20% bei ausgewählten Modellen.



bis zu **20%** SPAREN

Bis zu 20% bei ausgewählten Modellen von AZZA sparen.

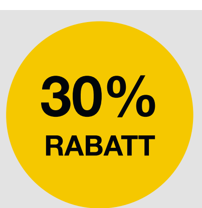
www.cmgcyberweek.de/azza

Gaming-Equipment vom Preis-Leistungs-Sieger: Gleich mit 30% Rabatt einsteigen!



Sharkoon liefert alles, was man zum Zocken braucht: Für die Übersicht im Spiel sorgt die SHARK FORCE PRO Gaming Maus mit komfortablen Daumentasten und einem präzisen optischen Sensor. Volle Kontrolle und optische Highlights verspricht die SKILLER SGK4 Rubber-Dome-Tastatur mit N-Key-Rollover und einer anpassbaren RGB-Beleuchtung. Das RUSH ER3 Headset besitzt einen angenehmen Tragekomfort und sorgt mit klarer Übertragung für die taktische Absprache mit dem Team.





Im Onlineshop unseres Partners ALTERNATE

www.cmgcyberweek.de/sharkoon



Computec Media Group Shop
Ausgewählte Publikationen zum Sonderpreis!



Die Publikationen der Computec Media Group bieten fachkundige Infos zu den neuesten PC- und Videospielen und Kaufberatungen für digitale Unterhaltung. Während der Cyber Week werden bis zu 50% Rabatt auf die folgenden Produkte gewährt:

- Fortnite-Magazin
- PC Games MMORE Sonderheft „Battle for Azeroth“
- PC Games MMORE Klassenbücher zum neuen WoW-Add-on
- Brandaktuelle Bookazines



bis zu **50%** RABATT

Auf ausgewählte Magazine, Sonderhefte und hochwertige Bookazine-Produktionen.

www.cmgcyberweek.de/cmg

Und jetzt ab zum Shoppen!



Die CMG Cyber Week findet vom 31.10.2018 bis zum 07.11.2018 auf der Website www.cmgcyberweek.de statt. Schnäppchenjäger sollten ihre E-Mail-Adresse bereits vorab auf der Website eintragen, um zum Start der CMG Cyber Week eine E-Mail zu erhalten – denn alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht!



www.cmgcyberweek.de

Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF
Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES
Lieferbar, solange Vorrat reicht

GAMESPLANET.COM

ABO-PRÄMIEN FÜR GAMER!

GUTSCHEINE

amazon.de Geschenkgutschein Betrag: € 30,-

*Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

30 EURO-GUTSCHEIN GOOGLEPLAY

Google Play

NÜTZLICHES
USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

LEATHERMAN Leave nothing undone.

LED LENSER by Zweibrüder Optoelectronics GmbH

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.pcgames.de



Geforce **RTX 2080 (Ti)/2070**

Wir fassen alle bisher bekannten Infos zu Nvidias Ende September startender Geforce RTX 2080 und RTX 2070 für euch zusammen.

Seite 106



Philips Hue: Buntes Licht beim Spielen



Frank Stöwer

Auf der diesjährigen Gamescom lud mich Razer zu einem Besuch am Stand in der Public Area ein, damit ich einen (kritischen) Blick auf Philips' Hue-Beleuchtungstechnik im Spieleinsatz werfen konnte. Die beiden Branchengrößen aus dem Bereich Gaming-Peripherie respektive Unterhaltungselektronik haben sich zusammengetan und präsentierten mir im Vorführraum auf der Messe die speziell für Atmosphärenbeleuchtung entwickelte brandneue Hue-Play-Leuchte. Wie die reguläre Hue-Lampe ist auch dieses Modell steuerbar und lässt sich dank Kompatibilität mit Razers Chroma-Beleuchtung und Synapse-3-Software abstimmen (eine Hue V2 Bridge wird ebenfalls benötigt). Bei der Präsentation in Köln setzte Philips das Hue-Play-Element dazu ein, um bei Blizzards MOBA *Overwatch* Ingame-Ereignisse wie Treffer, Munitionsknappheit, sprühende Funken und den Gesundheitszustand durch bestimmte Farben zu signalisieren. Dieses optische Extra schafft es wirklich, die Immersion zu steigern, zumindest habe ich das so empfunden. Und die vom Gameplay gesteuerte Lichtshow stimmt sich nicht nur mit Spielen im allgemeinen ab: Mit der Desktop-Anwendung „Hue Sync" steuert man auch die passenden Hue-Lichter bei Musik und Filmen/Serien, wenn sie am PC abgespielt werden. Das hat mich zusätzlich sehr begeistert.

Die PC-Games-**Referenz-PCs**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzrechnern aus drei Preiskategorien.



Seite: 102
Seite: 103
Seite: 104

Seasonic 550W-PSU

PCGH-Edition

Mit dem Focus+ löst Seasonic die G-Serie ab und bietet sehr hochwertige Gold-Netzteile zum fairen Preis an. Die Version mit 550 Watt gibt es ab sofort auch als PCGH-Edition. Das Highlight ist sicherlich der sleeved Kabelsatz, der allein schon einen Wert von ca. 60 Euro hat. Doch damit nicht genug, es werden auch mehr und auch längere Kabel mitgeliefert. Einige Mainboards benötigen 2 x 4+4 Pin-Kabel und diese Anforderung erfüllt das PCGH-Gerät. Außerdem stehen nun insgesamt vier PCI-E-Anschlüsse und mehr SATA- und PATA-Anschlüsse zur Verfügung. Die Effizienz ist laut unseren Tests minimal gestiegen. Das Netzteil verfügt neben dem Stromstecker über einen Schalter, den wir nun Fanless Mode genannt haben. Im Fanless Mode steht der Lüfter bis 35 Prozent Last komplett still. Bei der PCGH-Edition wurde die Lüfterkurve weiterhin leicht optimiert; so erzeugt das Netzteil selbst bei 80 Prozent Last nur 0,1 Sone und ist damit quasi unhörbar. Auf unserer Webseite unter www.pcgh.de/focus finden Sie noch ein Video zum Netzteil. (dw)

Ein Sleeved Kabelset im Wert von rund 60 Euro, mehr und längere Kabel, eine optimierte Lüfterkurve sowie das PCGH-Branding zeichnen das 550-Watt-Netzteil in der PCGH-Edition aus.

Vier Jahre nach dem ersten PCGH-Netzteil mit Seasonic bringen wir nun einen Nachfolger auf den Markt, der auf der Focus-Plus-Serie basiert.



Produkt	Seasonic Focus+ Gold 550W PCGH-Edition	Seasonic Focus+ Gold 550W Standard-Edition
Modellnummer	PCGH SSR-550FX	SSR-550FX
Maximalleistung (Herstellerangabe)	550 Watt	550 Watt
Webseite	www.pcgh.de/focus	seasonic.com
Details		
Kabellänge SATA-/Molex-Stecker	35-90 cm/45-69 cm	45-81 cm/ 45-69 cm
Anschlüsse Floppy/PATA/SATA	1/6/8	1/3/6
12-V-Anschluss/ATX-Stecker (Länge)	2x 4+4 Pin (61 cm), 20+4 Pin (61 cm)	4+4 Pin (61 cm), 20+4 Pin (61 cm)
PCI-E-Anschlüsse (Länge)	4 x 6+2 Pin (73 cm)	2 x 6+2 Pin (67,5 cm)
Modulares Kabelsystem	Ja, vollmodular	Ja, vollmodular
Kühlsystem	Aktiv, 120-mm-Fluid-Dynamic-Bearing-Lüfter	Aktiv, 120-mm-Fluid-Dynamic-Bearing-Lüfter
Handbuch/Garantie	Kurzanleitung, mehrsprachig/10 Jahre	Kurzanleitung, mehrsprachig/10 Jahre
80-Plus-Zertifizierung	80 Plus Gold	80 Plus Gold
Schutzmechanismen laut Hersteller	OVP, UVP, OCP, OPP, OTP, SCP	OVP, UVP, OCP, OPP, OTP, SCP
Zubehör/Sonstiges	Kaltgerätestecker, Kabelbinder (Klett, Plastik), Schrauben, Sticker	Kaltgerätestecker, Kabelbinder (Klett, Plastik), Schrauben, Sticker
Abmessungen L x B x H	140 x 150 x 86 mm	140 x 150 x 86 mm
Aufteilung +12-V-Schienen	Single-Rail	Single-Rail
Leistung		
Effizienz 10/20/50/100 %**(230 Volt)	87/91/92/91 %	86/91/92/90 %
Effizienz bei 25/90/250/500 Watt	77/90/92/91 %	76/89/92/90 %
Lautstärke 10/20/50/80/100 %	0/0/0/0,1/1,0 Sone	0/0/0/0,2/1,2 Sone
Merkmale PCGH-Edition		
Kabelsleeving	Ja (komplettes sleeved Kabelset)	Nein (Flachbandkabel)
Kabelausstattung	Zusätzliche Kabel	Standardausstattung an Kabeln
Kabellänge	Längere Kabel	Standardlänge der Kabel
Lüfterkurve	Optimiert	Nur 1,2 Sone bei 100 % Last
Fanless Mode	Schalter besser beschriftet	Hybrid Mode
PCGH-Branding auf Netzteil	Ja	Nein
PCGH-Branding auf Zubehör	Ja	Nein
Branding Verpackung	Ja	Nein
	⊕ Sleeved Kabelset und mehr Kabel ⊕ Optimierte Lüfterkurve ⊖ Teurer als Standard-Edition	⊕ Sehr hohe Effizienz ⊕ Bereits ab 40 % Last lautlos ⊖ Beschriftung Hybrid Mode

PCGH-Edition — **Mehr Infos unter: www.pcgh.de/focus**



Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: .... Ryzen 5 1600 (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,2 GHz (3,6 GHz)
Preis: .... 135 Euro

ALTERNATIVE

Intels Alternative zum **Ryzen 3 2200G** ist der **Core i3-8300 (4c/4t/3,7 GHz, Boxed-Kühler) für 145 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...... Asus ROG Strix Radeon RX 570 OC
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.310 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**179 Euro**

ALTERNATIVE

Wer eine Nvidia-Karte im PC möchte, dem empfehlen wir die **GTX 1050 Ti**, beispielsweise die **MSI GTX 1050 Ti Gaming X 4G** für **189 Euro.** Die Karte ist der **RX 570** bei der Spieleleistung zwar unterlegen, aber immer noch flotter als die **GTX1060/3G.**

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), ... PCI-E 2.0 x1(1), M.2/M-Key (2)/**75 Euro**

ALTERNATIVE

Fällt die Wahl der **Rechenzentrale** auf den **Core i3-8300** anstelle des **Ryzen 5 1600**, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine**. Unser **Spartipp** hier wäre das **Asrock H370 Pro4** für **97 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB .... (F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**124 Euro**

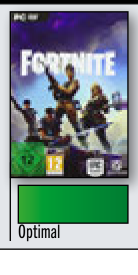
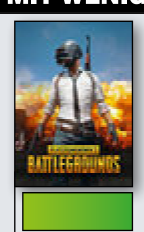
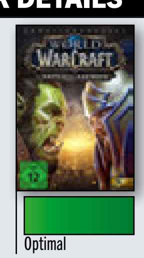
SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Crucial MX500/ .... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 500 GByte/ .... 3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**80 Euro/67 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Sharkoon S25-W (Sichtfenster aus Acryl/ .... 2 × 140-mm-/1 × 120-mm-Lüfter mitgel.) (**46 Euro**)
Netzteil: .... XFX TS Gold Series 550W (**75 Euro**)
Laufwerk: ..... LG Electronics GH24NSD1, DVD-R (**10 Euro**)

60 FPS IN 1080P: OFT NUR MIT WENIGER DETAILS

			
Gut (norm. Details)	Optimal	Gut–optimal	Optimal

EINSTEIGER-PC

€ 791,-

Dank des R5 1600 mit seinen 6 Kernen/12 Threads sowie der RX 570 ist ein flüssiges Full-HD-Spielvergnügen mit 60 Fps größtenteils garantiert. Wenn es ruckelt, hilft es, ein paar Details zu reduzieren.



Mit Ausnahme des neuen *Tomb Raider*-Teils garantiert die RX 580 in 1080p ein ruckelfreies Spielvergnügen mit Fps-Raten von 60 Fps. Um in 2.560 × 1.440 die 60-Fps-Marke zu knacken, benötigt es Detailreduktionen bei der Schattendarstellung oder den Post-Processing-Effekten.

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen R5 2600 + Wraith-Spire-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,4 GHz (Turbo: 3,9 GHz)
Preis: .... **155 Euro**

ALTERNATIVE

Intels **Core i5-8400 (6c/6t, 2,8 GHz/4,0 GHz Turbo, 180 Euro**) fehlen zwar die **6 virtuellen HT-Kerne** des **R5 2600**, tortzdem ist er nur geringfügig langsamer. Beim direkten **Leistungsvergleich** der **Boxed-Kühler** zieht **Intels Variante** den Kürzeren.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Powercolor RX 580 Red Devil GS
Chip-/Speichertakt: ..... 1.257 (1.425 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**289 Euro**

ALTERNATIVE

Eine Nvidia-Karte für den Mittelklasse-PC wäre die **GTX 1060/6G**. Die bietet trotz **6 GByte VRAM** dieselbe Leistung wie die **RX 580**. Wir empfehlen die **Zotac Geforce GTX 1060 AMP! Edition** (**279 Euro**).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI X470 Gaming Plus
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ... ATX/Sockel AM4 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), PCI-E .... 2.0 x16/x1(1/3), m.2 (2)/**129 Euro**

ALTERNATIVE

Nutzt ihr den **Core i5-8400** anstelle des **Ryzen 5 2600**, wäre das **Asrock Z370 Extreme4** (**153 Euro**) eine empfehlenswerte **Platine** mit **guter Ausstattung**, zu der unter anderem je **drei PCI-E 3.0 x16/x1-Slots**, **drei M.2-Steckplätze** sowie eine **RGB-Dreizonenbeleuchtung** gehören.

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB ....(F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**124 Euro**

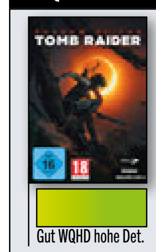
SSD/HDD

Hersteller/Modell: .. Crucial MX500 (CT1000MX500SSD1)/ ....Western Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6GB/s 1.000 GByte/ ....4.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.400/**172 Euro/109 Euro**

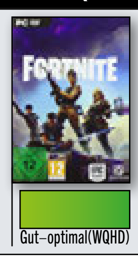
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: LC-Power Gaming 993W Covertaker (Glasseitenteil, ... 2 × 140-mm-RGB-Lüfter + Steuerung mitgel.)/**93 Euro**
Netzteil: ......Be quiet Straight Power 11 650W (**91 Euro**)
Laufwerk: ....LG GP57ES40 (USB 2.0, DVD-R 8x) (**24 Euro**)

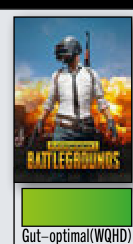
WQHD-GAMING MIT (FAST) ALLEN DETAILS MÖGLICH



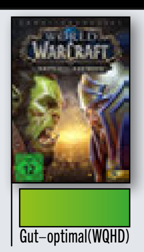
Gut WQHD hohe Det.



Gut–optimal(WQHD)



Gut–optimal(WQHD)


Gut–optimal(WQHD)

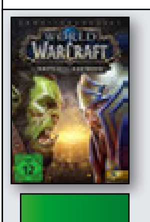
HIGH-END-PC



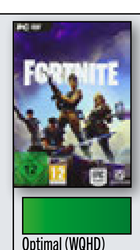
Das Spielen mit einer WQHD-Auflösung und allen Details ist mit der Kombi aus Ci7-8700K und GTX 1070 Ti fast immer möglich. Für UHD-Spielspaß mit 60 Fps benötigt ihr die GTX 1080 Ti.

FÜR WQHD OPTIMAL GERÜSTET

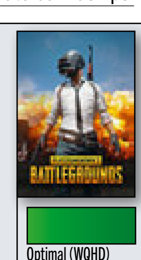
- Bei der UHD-Auflösung erzielt die GTX 1070 Ti in 51 Fps. In WQHD steigt die Fps-Rate auf 65 Fps.
- Bei *Fortnite* kommt mit 41 Fps kein UHD-Spielspaß auf. In WQHD ruckelt das Spiel mit 85 Fps nicht.
- *PUBG* ist dank GTX 1070 Ti in UHD mit 56 Fps spielbar. Bei 1440p liegt die Fps-Rate bei 105 Fps.



Optimal (WQHD)



Optimal (WQHD)



Optimal (WQHD)

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-8700K .... + Be quiet Dark Rock Pro 4
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,7 GHz (Turbo 4,7 GHz)
Preis: .... **374 Euro** + **72 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs Ryzen 7 2700X ist mit **309 Euro** (+**72 Euro** für den **Be quiet Dark Rock Pro 4**) zwar günstiger als der **Core i7-8700K**. Im direkten **Spiele-Leistungsvergleich** wird AMDs **Achtkerner** aber von Intels **Sechskernprozessor** geschlagen.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... MSI Geforce GTX 1070 Ti Gaming 8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.607 (1.683 Boost)/2.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**458 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs Konkurrent zu **GTX 1070 Ti** ist die **Radeon Vega 56** (z. B. die **Asus ROG Strix Radeon RX Vega 56 OC Gaming** für **488 Euro**). Allerdings hat die **GTX 1070 Ti** bei der Spieleleistung die Nase vorn und zieht **weniger Strom** aus der Steckdose.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte Z370 Gaming 7
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16/x1 .... (3/3),3 × m.2/**253 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Ryzen 7 2700X** anstelle des **Core i7-8700K** als Leistungszentrale eures Rechners, empfehlen wir das **Gigabyte X470 Gaming 7 WIFI** für **240 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical Tracer RGB .... Kit 32GB (BLT4C8G4D30BET4K)
Kapazität/Standard: ...2 × 16 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**383 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Silent Base 601 (Seitenteil aus Glas ....gedämmt, 2 ×140-mm-Lüfter mitgel.) (**123 Euro**)
Netzteil: ... Be quiet Dark Power Pro 11 550W KM (**130 Euro**)
Laufwerk: . Verbatim Ext. Slimline Blu-ray Write (**85 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 970 Evo (M.2, PCI-E 3.0 x4/WD Red 6TB
Anschluss/Kapazität: ...1.000 GByte/6.000 GByte
U/min/Preis: ....–/5.900/**293 Euro**/**183 Euro**

BE QUIET SILENT BASE 601: MDI-TOWER MIT GUTER, LEISER KÜHLUNG

Leise Kühlung und hoher Nutzerkomfort: Be quiets neuestes Gehäuse, das Silent Base 601, überzeugt im Test.

Für den rundum erneuerten Nachfolger des Silent Base 600 verspricht Be quiet eine leise Kühlung mit hoher Benutzerfreundlichkeit. Der Midi-Tower ist mit Glasfenster ab 130 Euro zu haben – eine Summe, für die man etwas Ausstattung erwarten kann. Dazu zählen neben Dämmmaterial mit 10 mm Dicke eine Netzteilabdeckung sowie ein laufwerksfreier Innenraum – 5,25-Zoll-Schächte fehlen. Dafür findet man unter anderem eine demontierbare Kombihalterung für zwei 3,5/2,5-Zoll-Laufwerke im vorderen Teil der Netzteilkammer. Auch Anbringungsmöglichkeiten für Lüfter respektive Radiatoren fallen umfangreich aus. An die Front und den herausziehbaren Montagerahmen im Deckel lassen sich entweder drei 140/120-mm-Lüfter oder ein Wärmetauscher mit 120/140 mm, 2 × 120/140 mm oder 3 × 120 mm Größe anbringen. Am Heck, an dem wie an der Front ein 140-mm-Pure-Wings-2-Lüfter vorinstalliert ist, lässt sich ebenfalls ein 140-/120-mm-Radiator montieren. Nach dem Entfernen der beiden Abdeckungen am vorderen Teil der Netzteilkammer ist Platz für einen weiteren 140/120-mm-Propeller.

Die Messwerte bestätigen, dass Be quiet den Mund nicht zu voll genommen hat. Mit 64 °C wird unsere Test-CPU nur 4 °C wärmer als im offenen Aufbau. Die GPU wird mit 70 °C auch nur 3 °C wärmer als wenn sie auf einem Benchtable zum Einsatz käme. Der 66 Liter große Innenraum heizt sich mit einer Temperatur von 37 °C nur leicht auf. Dabei messen wir eine Lautheit von jeweils 1,1 Sone (frontal/schräg vorne) – ein gutes Ergebnis.





Von: Raffael Vötter

Nvidia kommt auf Turing

Am 20. September starten die Geforce RTX 2080 und RTX 2080 Ti und Nvidia verspricht nicht weniger, als die „Grafik neu erfunden“ zu haben. Wir fassen alle Infos zusammen.

So kennen wir Nvidia: Ein selbstbewusster Jen-Hsun Huang, mittlerweile allseits als „Jensen“ bekannt, betritt die Bühne und versetzt Technik-Enthusiasten genauso zuverlässig in nervöse Erwartung wie einst Apple-Gründer Steve Jobs. So war es jedenfalls am 20. August, als Huang auf einem speziellen Event die neue Nvidia-Prozessorgeneration aus dem Ärmel seiner weltbekannten Lederjacke schüttelte.

G80 WAR GESTERN

Ampere, GTX 1180 und wie die Gerüchte alle hießen, waren falsch – Nvidias Produktreihe des Jahres 2018 hört auf den Codenamen „Turing“, benannt nach dem britischen Mathematiker Alan Turing. Nvidia spricht bei der neuen Architektur vom größten Meilenstein seit dem G80-Chip, besser bekannt als Geforce 8800 GTX, der 2006 vereinheitlichte Shader und Direct X 10 einführte. Um das angemessen zu erklären, zeigte der Nvidia-CEO kurzerhand auch der versammelten Spielerschaft eine relativ technische Präsentation. Diese gab er bereits einige Tage zuvor beim Launch der Turing-Profi-Varianten zum Besten. Nvidias Botschaft ist klar: Grafik soll sich für immer verändern. Das haben allerdings auch schon andere Firmen behauptet.

PFEILER EINS: RAYTRACING

Seit 2008 forscht Nvidia verstärkt nach Möglichkeiten, um klassische Rasterisierung zu verbessern. Jenes Standardverfahren, um Echtzeitgrafik mit hohen Bildraten zu erzeugen, setzt, vereinfacht formuliert, auf Dreiecke, die tapeziert, mit großem Aufwand nachbearbeitet und anschließend auf den Bildschirm projiziert werden. Damit lassen sich sehenswerte Ergebnisse erzielen, allerdings sind der damit erreichbaren Präzision Grenzen gesetzt. Das liegt primär an der Tatsache, dass traditionelle Beleuchtungsverfahren nichts mit dem realen Verhalten von Licht zu tun haben, sodass man es nachahmen muss. Entwickler und Content-Ersteller tricksen mithilfe von künstlichen Lichtquellen, vorberechneten Schatten, Fake-Reflexionen und vielen weiteren, mit den Jahren stetig verbesserten Kniffen, um den Anschein realistischer Grafik „aus einem Guss“ zu erwecken. Das geht einfacher: mit Raytracing. Dahinter steckt eine Technik, mit der Lichtstrahlen virtuell nachgebildet werden – mit allen Vorteilen. Tatsächlich gilt Raytracing seit Jahren als der „Heilige Gral“ des Renderings. Wie das Trinkgefäß aus der Artus-Sage soll Raytracing die Gemeinschaft von Problemen befreien und stattdessen Glückseligkeit bringen. Da die Erzeugung und die Nachverfolgung (Tracing) virtueller Strahlen (Rays), die mehrfach an Objekten abprallen (Bounces), extrem rechenaufwendig sind, scheiterte bisher jeder Versuch der Echtzeitanwendung.

Nvidias Forschungsteams wollen mit Turing einen Durchbruch erzielt haben. Eine ausgeklügelte Mischung aus Hard- und Software ermöglicht Raytracing mit echtzeittauglichen Bildraten. Der Haupttrick dabei ist, dass nicht die komplette Bildberechnung mittels Raytracing erfolgt: Hybrides Rendering mit Rasterisierung und anschließender Raytracing-Auswertung ist das Stichwort – „Augmented Rasterization“ kombiniert die Raster-Effizienz moderner Grafikkarten mit der Qualität von Raytracing.

Doch das ist nicht der einzige Kniff, um die enorme „Strahlenbelastung“ zu reduzieren. Nvidia kratzte diesbezüglich nur an der Oberfläche, diverse Paper von Raytracing-affinen Entwicklern und Forschern offenbaren jedoch die (weitgehend gelösten) Herausforderungen. Besonders lehrreich ist die Präsentation der EA-Forschungsgruppe „Seed“. Diese beschreibt Lösungsansätze für effiziente Reflexionen, Schattierung, Lichtbrechung und mehr. Unterm Strich geht es immer um die Frage, wie sich ein bestimmter Effekt in wenigen Millisekunden und somit flüssigen Bildraten umsetzen lässt. So erfordern flächendeckende Raytracing-Reflexionen eines Metallbodens beispielsweise 16 Rays pro Pixel, andernfalls sehen diese brö-

Technische Spezifikationen: Turing neben Volta und Pascal

Modell	Quadro (Profi-Segment)			Geforce/Titan (Gaming- & Prosumer-Segmente)					
	RTX 8000	RTX 6000	RTX 5000	RTX 2080 Ti	RTX 2080	RTX 2070	Titan V	Titan Xp	GTX 1080 Ti
Codename	TU102 „Turing“	TU102 „Turing“	TU104 „Turing“	TU102-300 „Turing“	TU104-400 „Turing“	TU104 „Turing“	GV100-400 „Volta“	GP102-450 „Pascal“	GP102-350-K1 „Pascal“
Fertigungsverfahren	12 nm FFN	12 nm FFN	12 nm FFN	12 nm FFN	12 nm FFN	12 nm FFN	12 nm FFN	16 nm FF+	16 nm FF+
Chipgröße (reiner Die)	754 mm²	754 mm²	<550 mm² (Schätzung)	754 mm²	<550 mm² (Schätzung)	<550 mm² (Schätzung)	815 mm²	471 mm²	471 mm²
Transistoren Grafikchip (Mio.)	18.600	18.600	Unbekannt	18.600	Unbekannt	Unbekannt	21.100	12.000	12.000
Shader-/SM-/Textureinheiten	4.608/36/288	4.608/36/288	3.072/24/192	4.352/34/272	2.944/23/184	2.304/18/144	5.120/80/320	3.840/30/240	3.584/28/224
Raster-Endstufen (ROPs)	vmtl. 96	vmtl. 96	vmtl. 64	vmtl. 88	vmtl. 64	vmtl. 64	96	96	88
Tensor Cores	576	576	384	vmtl. 544	vmtl. 368	vmtl. 288	640	-	-
Leistung RT-Kerne (Giga-Rays/s)	~10	~10	~6	~10	vmtl. ~10	vmtl. ~6	-	-	-
FP32-Rechenleistung (TFLOPS)	~16	~16	Unbekannt	~14	~10	vmtl. ~8	~14,9	~12,2	~11,3
Speicheranbindung (Bit)	384	384	256	352	256	256	3.072	384	352
Geschwindigkeit RAM (GT/s)	14,0 (GDDR6)	14,0 (GDDR6)	14,0 (GDDR6)	14,0 (GDDR6)	14,0 (GDDR6)	14,0 (GDDR6)	1,7 (HBM gen2)	11,4 (GDDR5X)	11,0 (GDDR5X)
Speicherübertragung (GB/s)	672	672	448	616	448	448	653	548	484
Übliche Speichermenge (GByte)	48	24	16	11	8	8	12	12	11
PCI-Express-Stromanschlüsse	vmtl. 2 × 8-polig	vmtl. 2 × 8-polig	vmtl. je 1 × 6-/8-polig	2 × 8-polig	je 1 × 6-/8-polig	1 × 8-polig	je 1 × 6-/8-polig	je 1 × 6-/8-polig	je 1 × 6-/8-polig
Typische Leistungsaufnahme	vmtl. <250 Watt	vmtl. <250 Watt	vmtl. <225 Watt	<250 Watt	<225 Watt	<175 Watt	<250 Watt	<250 Watt	<250 Watt
Unverbindliche Preisempfehlung	10.000 USD	6.300 USD	2.300 USD	1.259 Euro (1.199 USD)	849 Euro (799 USD)	639 Euro (599 USD)	3.200 Euro	1.299 Euro	819 Euro

Bemerkungen: Teilweise inoffizielle Angaben oder Herleitungen anhand ähnlicher Modelle. Alle Angaben beziehen sich auf die Referenzkarten („Founders Edition“ bei Geforce RTX, keine Partner-Boards) und sind ohne Gewähr! Die finalen, vollständigen Daten findet ihr in der kommenden Ausgabe 11/2018 der Kollegen von der PC Games Hardware.

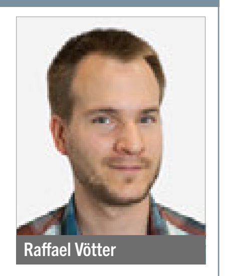
selig und hart aus. Das macht bei den gut zwei Millionen Pixeln der Full-HD-Auflösung bereits 32 Millionen Strahlen – pro Bild! Das mal 60 für eine entsprechende Bildrate ist … unmöglich. Seed hat sich daher für eine Lösung bei effektiv halber Auflösung entschieden – 1/4 Ray pro Pixel für Reflexionen, 1/4 Ray für reflektierte Schatten –, die randomisiert Strahlen schießt („castet“), um einen Streu-Effekt zu erzielen. Das ist um Größenordnungen schneller als die n-fache Strahlenzahl pro Pixel, allerdings – wenig überraschend – sehr ungenau.

In den folgenden Bearbeitungsschritten werden die Informationen clever räumlich und zeitlich verrechnet und gefiltert. Das Ergebnis kann sich angesichts der Tonnen an eingesparter Rechenzeit sehen lassen, wobei die Präzision (mehr Rays) jederzeit hochgefahren werden kann, wenn stärkere Hardware erscheint. All das muss auch für globale Beleuchtung, Schatten, Refraktionen usw. implementiert werden, wobei vor allem Lichtbrechung ein höheres Maß an alternierenden Strahlen braucht und sich daher nicht derart leicht optimieren lässt – wie gut, dass die Welt nicht nur aus Glasgefäßen und Wasser besteht. Falls ihr euch für weitere Informationen interessiert, sei euch die Seed-Abhandlung unter www.pcgh.de/Seed ans Herz gelegt.

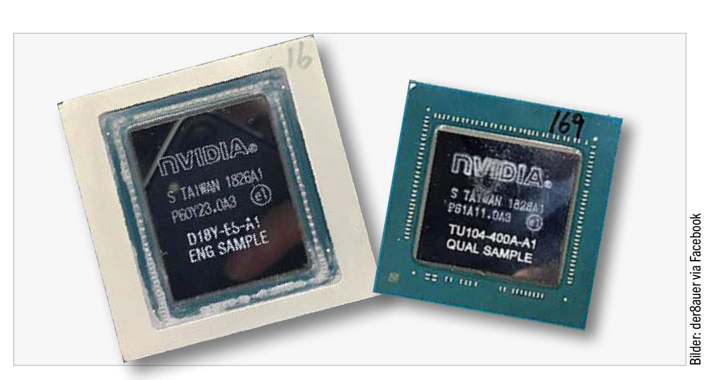
Das Thema könnte ganze Bücher füllen (respektive tut es), daher belassen wir es einstweilen dabei. Nvidias Errungenschaften lassen sich mit zwei Worten zusammenfassen: Software-Algorithmen und dedizierte Hardware-Einheiten. Letztere, die RT-Cores, halten mit Turing Einzug. Dabei handelt es sich um Fixed-Function-Units, spezialisierte Einheiten, die sich primär um die Nachverfolgung der Strahlen kümmern. Ihre Aufgabe ist es, festzustellen, welche Strahlen wo auf Objekte stoßen. Auch dabei kommt eine Vereinfachung zum Tragen, die Software-Komponente: Anstatt jedes einzelne Polygon einzeln „abzuschießen“, wird der Raum in größere Würfel aufgeteilt, die schneller Aufschluss über darin enthaltene Polygone geben. Interessierte füttern eine Suchmaschine mit dem Begriff „Bounding volume hierarchy“ (BVH).

Nvidia gibt für das Turing-Topmodell, die Quadro RTX 8000, einen Durchsatz von bestenfalls 10 Giga-Rays pro Sekunde an, während die kleinste Variante 6 GR/s stemmt. Von den Gaming-Ablegern RTX 2080 Ti und RTX 2070 werden vergleichbare Durchsatzraten erwartet, bei Redaktionsschluss waren die Frequenzen jedoch noch nicht in Stein gemeißelt. Inwiefern die Leistung für flüssige Bildraten in den ersten Raytracing-Spielen reicht, muss sich erst noch zeigen. Beachtet dazu auch den Anschlussartikel auf den Seiten 110 und 111, der sich unter anderem mit der RT-Performance in *Battlefield 5* und *Shadow of the Tomb Raider* befasst. Allem Anschein nach liegt das anfängliche Fps-Ziel bei 60 – in Full-HD-Auflösung, mit dem Turing-Topmodell. Wer mehr erwartet, sollte sich allmählich und trotz aller Tricks von dem Gedanken verabschieden.

DAS POTENZIAL DER TECHNOLOGIE IST GIGANTISCH!


Raffael Vötter

Zwar ist noch unbekannt, wie Turing außerhalb der Nvidia-Labors performt, eines ist aber schon klar: Die Möglichkeiten der Architektur sind so groß, dass man sie kaum abschätzen kann. Blenden wir klassische Rasterisierung mal einen Moment aus und legen auch das zweifellos schicke Raytracing beiseite – AI hat das Potenzial, uns alle zu knechten. Damit meine ich nicht die Herrschaft der Maschinen, sondern eine Computerwelt, die maßgeblich von neuronalen Netzwerken profitiert. Niedrig aufgelöste Bilder, egal ob Freundin.jpg aus den 90ern oder eine DVD, werden extrapoliert. Supersample-Kantenglättung for free. Besserer Sound. All das und mehr ist mit Turing möglich. Doch ist das schon heute bis zu 1.259 Euro wert?



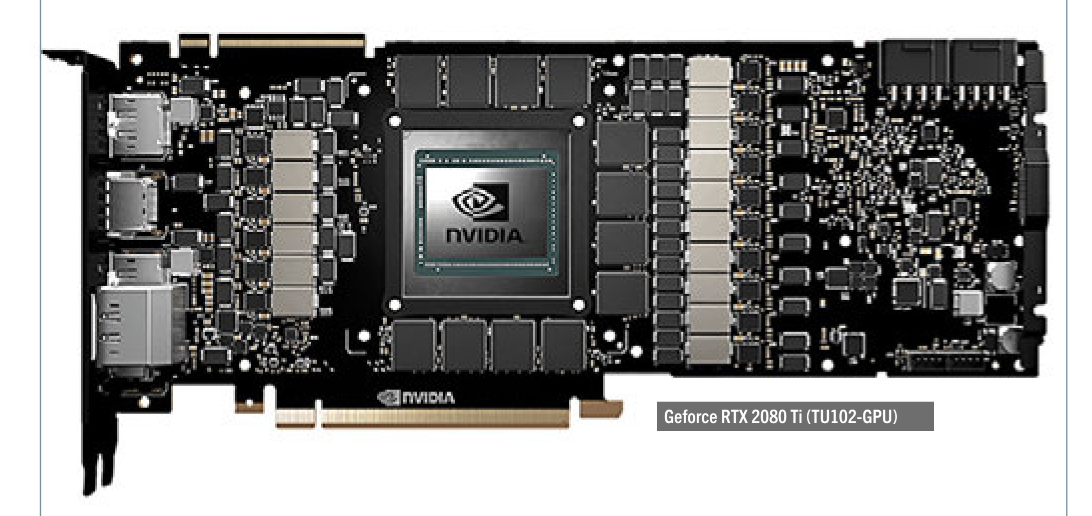
Bilder: derBauer via Facebook

Die Turing-Brüder nebeneinander (freigestellt): Der TU102 ist 754 mm² groß, während der TU104 auf circa 550 mm² geschätzt wird. Zum Vergleich: Das Pascal-Topmodell GP102 misst lediglich 471 mm², der GV100 (Volta) sogar 815 mm².

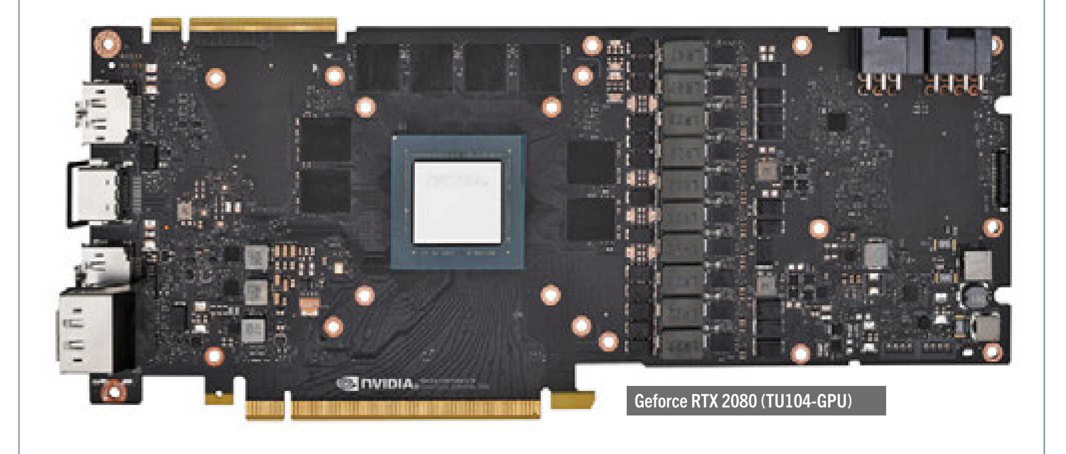
NVIDIA-REFERENZDESIGN 2.0

Mit Turing wertet Nvidia seine Referenzdesigns, seit einigen Jahren „Founders Edition“ genannt, in den Punkten Kühlung und Taktraten auf, wenngleich Letzteres reines Marketing darstellt.

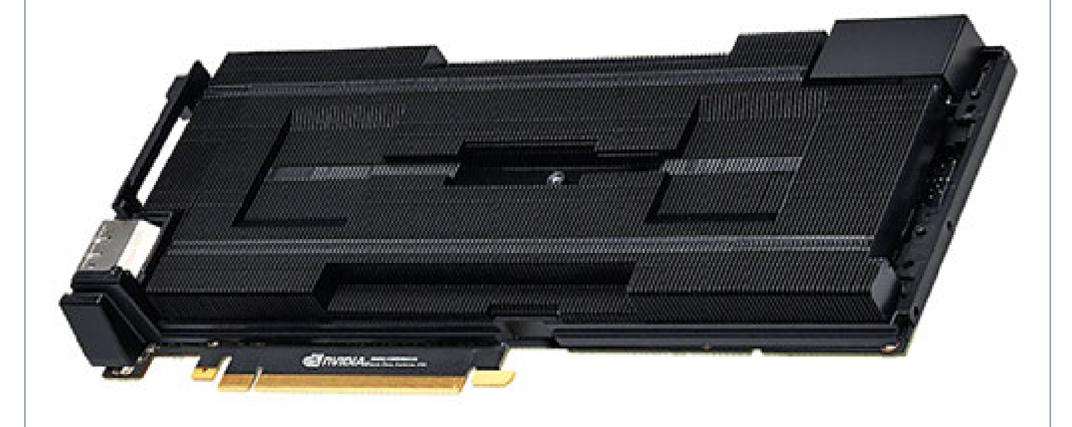
Pünktlich zur Turing-Vorstellung informierte Nvidia die Öffentlichkeit über die kommenden „Gründer-Editionen“. Diese sind wie gehabt teurer als die günstigsten Modelle der Platinenpartner, bieten dafür aber mehr oder minder gewichtige Vorteile. Wer eine Founders Edition (FE) kauft, kann sich nun über eine werkseitige Übertaktung freuen. Nvidia nennt ein Plus von 90 Megahertz, womit vermutlich der Basistakt gemeint ist. Man könnte auch sagen, dass die kostenoptimierten Varianten von Asus, MSI, Gigabyte & Co. künstlich ausgebremst werden, um die Founders Edition mit werkseitiger Übertaktung zu bewerben. Gravierend ist diese Entscheidung nicht, denn die Auswirkungen sind bestenfalls messbar und wesentlich von der Stärke des Kühlers abhängig. Auch hier möchte Nvidia punkten: Erstmals setzen die Referenzkarten nicht mehr auf ein Radiallüfter-Design, sondern doppelte Axialbelüftung. Darunter befindet sich die laut Nvidia größte jemals auf einer Grafikkarte verwendete Vapor-Chamber (Verdampfungskammer). Wir konnten uns auf einem Nvidia-Event bereits davon überzeugen, dass selbst die RTX 2080 Ti FE unter Last leise arbeitet. Wie gut das in Zahlen ist und ob die abgespeckte RTX 2070 ebenfalls gut abschneidet, lest ihr in der nächsten oder übernächsten Ausgabe.



Geforce RTX 2080 Ti (TU102-GPU)



Geforce RTX 2080 (TU104-GPU)



PFEILER ZWEI: AI

Raytracing ist nur eine Zutat der Turing-Architektur, künstliche Intelligenz, Deep Learning und neuronale Netzwerke sind die andere. Aus der Perspektive eines reinen Spielers waren das bisher periphere Schauplätze, doch mit Turing möchte Nvidia die jahrelang angebauten Früchte ernten. Das Themengebiet ist komplex, grundsätzlich geht es jedoch darum, mithilfe von Superrechnern, lernenden Algorithmen und Petabytes an Daten von einer auf die andere Sache zu schließen. Der Fachbegriff dafür lautet Inferenz (Inferencing) – Schlussfolgerung. Diese lässt sich wunderbar mithilfe einer zweiten Sorte von spezialisiertem Rechenwerk durchexerzieren, den Tensor Cores. Diese kamen erstmals in Volta, Nvidias nicht als Gaming-Geforce erschienener Architektur, zum Einsatz. Turing bringt die Tensor-Kerne als Geforce RTX nun erstmals ins Gaming-Segment.

Diese Spezialeinheiten innerhalb des Turing-Multiprozessors können verschiedene Datenformate unterschiedlich schnell behandeln, wobei der Einsatzzweck über die Präzision entscheidet. Zur Verfügung stehen 125 TFLOPS an FP16-Leistung (abgespeckte Gleitkomma-Berechnungen), 250 TOPs bei INT8 sowie 500 TOPS bei INT4 (jeweils Ganzzahlenformate). Inferencing wird in der Regel mit INT8-Präzision durchgeführt, während moderne Spiele auf FP32-Formate setzen. Vergleicht man diese Durchsatzraten mit den traditionellen FP32-ALUs daneben, die bei Turing bestenfalls 16 TFLOPS erreichen, fallen die Größenordnungen auf. Was macht man mit so viel Rechenkraft?

Die naheliegende Idee, normale Shader-Instruktionen aktueller Spiele über die Tensors laufen zu lassen, ist aus technischen Gründen leider nicht möglich, ebensowenig wie Crypto Mining. Denoising ist das Stichwort. Wie erläutert, sparen aktuelle Raytracing-Implementierungen trotz der nun vorhandenen RT-Cores zahlreiche Rechenschritte ein, um interaktive Bildraten zu erzielen. Die dadurch entstehenden, bröseligen Lücken („noise“) werden mithilfe von cleverer Software und den Tensor-Kernen entrauscht („denoised“). Somit greift ein Zahnrad in das andere – hochwertiges Hybrid-Raytracing wäre allein mit den vorhandenen RT-Kernen nicht flüssig und hübsch nutzbar.

Darüber hinaus eignen sich die Tensor-Kerne für unzählige weitere Anwendungszwecke, die derzeit noch in den Kinderschuhen stecken. Während ihr diese Zeilen lest, schlussfolgern zahlreiche neuronale Netzwerke auf Nvidias Superrechnern, was das Zeug hält. Je mehr Daten, desto „schlauer" wird das Netz. Da das kaum greifbar ist, hier ein Beispiel: Ihr füttert eine Deep-Learning-Struktur so lange gezielt mit Bildern, bis diese verstanden hat, was eine hohe, erstrebenswerte Auflösung und was hingegen unerwünschter Pixelbrei ist. Nun ist der Algorithmus in der Lage, ein in 8×8 (64) Pixeln verstecktes Gesicht nur durch Schlussfolgerung und vorherige Eingaben erkennbar auf 128×128 (16.384) Pixel hochzurechnen. Das Ergebnis wird nicht identisch mit der echten Aufnahme gleicher Auflösung sein, aber je nach Datenbasis sehr nah dran. Mit Deep-Learning-Anti-Aliasing (DLAA) hat Nvidia, neben anderen Dingen, genau diese Idee in Spielen vor: Supersample-AA in Echtzeit von den Tensor Cores beigesteuert, anhand von Schlussfolgerungen eines neuronalen Netzwerks – hochspannend!

DXR, NGX, RTX: WTF?

Hinter diesen für Turing relevanten Begriffen steckt das Software-Portfolio, um Raytracing- und AI-Funktionen abzurufen. DXR ist die offizielle Erweiterung von DirectX 12 durch Microsoft, um Raytracing-Funktionalität im Sinne eines Aufsatzes bestehender Rendering-Verfahren bereitzustellen. Radeon-GPUs können die entsprechenden Funktionen ebenfalls aufrufen, allerdings bislang ohne dedizierte Hardware. RTX ist nicht bloß Nvidias Bezeichnung für DXR-Kompatibilität, sondern beschreibt das komplette Funktionssortiment sowie entsprechende Entwicklungstools, darunter Raytracing in Direct3D und Vulkan, Cuda und Physx. Die vielseitigen AI-Funktionen wie das erwähnte DLAA erfordern das Neural-Graphics-SDK (NGX), um gezielt mit den Tensor-Kernen zu kommunizieren.

DIE RTX 2080 (TI) KOMMT NOCH IM SEPTEMBER

Ihr habt es gewiss bemerkt: Bisher sind wir wenig auf die spezifischen Turing-Produkte eingegangen. Ursächlich dafür ist primär ein Informationsmangel abseits der hohen Preise (siehe Tabelle auf der ersten Doppelseite). Das vorläufige Geforce-Topmodell mit Launch am 20. September ist die Geforce RTX 2080 Ti mit TU102-Chip. Sie verfügt über 11 Gigabyte GDDR6-Speicher sowie eine FP32-Rechenleistung von rund 14 TFLOPS. Das entspricht rund 15 Prozent mehr als bei einer Titan Xp und plus 25 Prozent gegenüber einer Geforce GTX 1080 Ti. Daneben wird es am 20. September noch die RTX 2080 auf Basis des kleineren TU104-Chips geben. Bezüglich dieser Karte zeigte sich Nvidia im August etwas redseliger und präsentierte das Modell im besten Licht (siehe Bilder). Unsere Benchmarks werden zeigen, inwiefern sich die überarbeitete Architektur auswirkt, denn eine höhere praktische Leistung ist unter anderem aufgrund der deutlich erhöhten Speichertransferrate und (gerüchteweise) veränderten Cache-Struktur ganz und gar nicht ausgeschlossen.

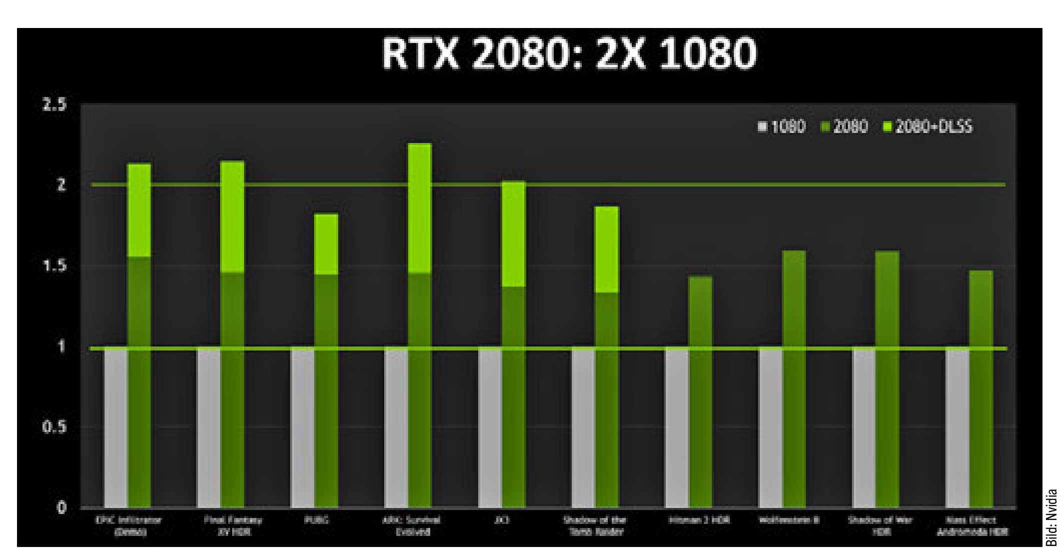


Bild: Nvidia

35 bis 60 Prozent höhere Fps erreicht die RTX 2080 laut Nvidia gegenüber der GTX 1080. Natürlich handelt es sich dabei um die Bestfälle für Turing. Wie sich das Plus durch DLSS ergibt, ist unklar – vermutlich wird eine geringere Auflösung mithilfe von Deep Learning und der Tensor-Kerne auf vergleichbare Bildqualität hochgerechnet.

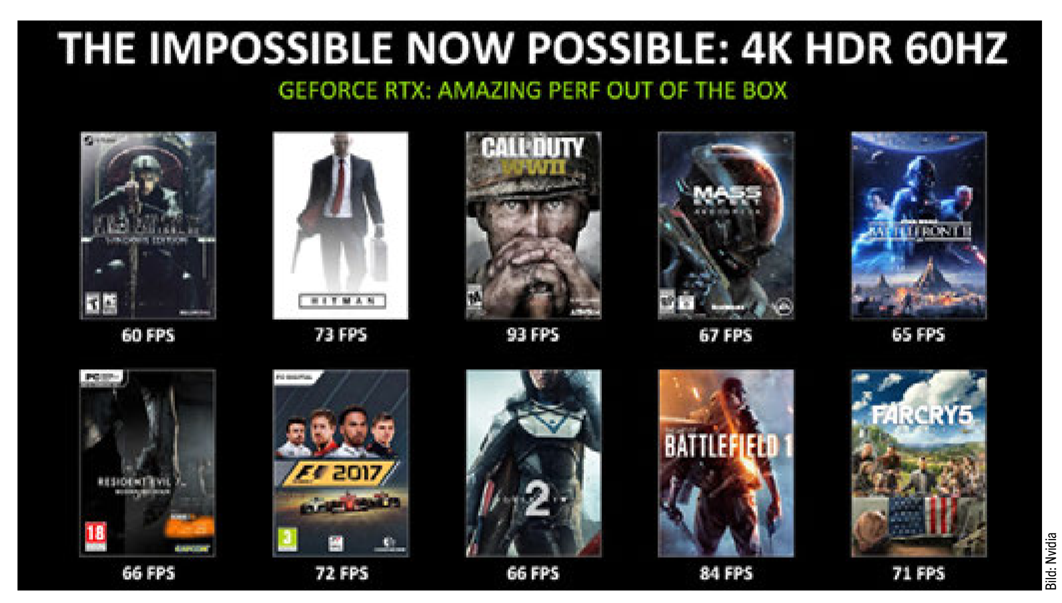


Bild: Nvidia

High Dynamic Range kostet auf bisherigen Pascal-GPUs im Mittel etwas mehr Leistung als auf AMDs Vega-Chip. Diese Situation soll sich mit der Turing-GPU jetzt ändern. Nvidia bewirbt die Geforce RTX 2080 mit ansehnlichen 60 bis 93 Fps in Ultra HD mit HDR-Farbwiedergabe, verschweigt dabei jedoch die Detaileinstellungen.

RTX 2070 IM OKTOBER

Das preislich attraktivste Turing-Modell, die Geforce RTX 2070, lässt noch etwas auf sich warten. Nach aktuellem Wissensstand entspricht die Karte einer abgespeckten Quadro RTX 5000; sie muss auf einige Rechenwerke sowie die Hälfte des Grafikspeichers verzichten. 256-Bit-GDDR6 mit einer Kapazität von 8 GiByte gelten aber als gesichert – das ist überraschend, denn bei Pascal stattete Nvidia das 70er-Modell nur mit GDDR5- anstelle von GDDR5X aus.

Nvidia spricht von einer Markteinführung im Laufe des Oktobers. Die unverbindliche Preisempfehlung beträgt 499 US-Dollar, in Euro umgerechnet und inklusive Steuern rund 520 Euro. Diese Summe dürfte vorerst nur bei den günstigsten Custom-Designs mit abgespeckten Kühllösungen erreicht werden. Die Founders Edition schlägt offiziell mit 639 Euro zu Buche – ungefähr das Preisniveau der GTX 1080 zum Launch. Laut Nvidia soll die Turing-Grafikkarte dafür die Titan Xp und GTX 1080 Ti in Spielen schlagen. Unsere Tests werden zeigen müssen, für welche Bedingungen das gilt, denn rechnerisch verfügen die GP102-Chips über eine um 50 Prozent höhere FP32-Leistung. ❑

FAZIT

RTX-2000-Vorschau

Echtzeit-Raytracing, AI-beschleunigte Kantenglättung und flüssiges 4K-HDR: Nvidias Versprechen sind vollmundig. Passend dazu rufen die Kalifornier vor Selbstbewusstsein strotzende Preise auf. Wir werden im ausführlichen Test in einer der kommenden Ausgabe klären, ob sich die Investition in Turing lohnt – Partnerkarten inklusive.

Raytracing in Spielen

Auf der Gamescom bestaunten wir nicht nur Nvidias neue GPUs, sondern auch deren Raytracing-Ansätze in mehreren Spielen. Hier kommen unsere Eindrücke. **Von:** Phillpp Reuther

Die Simulation naturgegebener Umstände und physikalischer Gesetze ist seit jeher ein in unzähligen Technikabhandlungen und Designphilosophien ausgeschriebenes Ziel der Computergrafik. Zuletzt wagten Spiele mit physikbasierten Renderern einen Vorstoß. Sie simulieren eine realitätsbezogene Interaktion zwischen Materialien (im weitesten Sinne Texturen) und der Beleuchtung in Spielen. So wird etwa die Absorption bestimmter Elemente des Spektrums (dies bestimmt die Grundfarbe des Materials), die Energieübertragung und die Streuung des auftreffenden Lichts anhand physikbasierter Eigenschaften simuliert. Mit Nvidias Raytracing-Vorstoß könnte die Spielegrafik jetzt einen weiteren, großen Sprung machen.

RAYTRACING KURZ UND KNAPP ERKLÄRT

Bei Raytracing wird der Weg von virtuellen Lichtstrahlen tatsächlich nachverfolgt, deren Auftreffen auf Oberflächen, das dortige Abprallen und das etwaige wiederholte Auftreffen auf weiteren Flächen simuliert. Anders als in der Realität geschieht dies jedoch im Grunde in umgekehrter Richtung. Es wird also nicht etwa jeder Strahl einer Lichtquelle wie der Sonne nachverfolgt, was auch unzählige überflüssige Berechnungen einschließen würde, die keinen Einfluss auf Inhalte hätten, die ein Spieler auf dem Bildschirm sehen würde. Stattdessen werden von sichtbaren Bildpunkten Strahlen ausgesandt, um Elemente zu bestimmen, welche von Belang sind. Wie ihr erahnen könnt, sind dennoch vielzählige Berechnungen vonnöten und dies schon bei der Full-HD-Auflösung mit 1.920 × 1.080 Pixeln.

RAYTRACING IN SPIELEN

Die von Nvidia präsentierten Grafikdemos zum Thema Raytracing sahen größtenteils extrem beeindruckend aus, doch sie alle weisen eine Gemeinsamkeit auf: Jede von Nvidia stammende Techdemo war auf kleine Areale beschränkt, keine zeigte eine Spielszene oder eine mit einer großen, offenen Spielewelt auch nur ansatzweise vergleichbar komplexen Umgebung. Allerdings wurden für die schicken Demos gleich mehrere Raytracing-Techniken in Kombination eingesetzt, Reflexionen und globale Beleuchtung etwa. Die ebenfalls auf dem Nvidia-Event gezeigten und von uns genauer untersuchten Spiele nutzten nur einzelne Effekte, zudem liefen *Battlefield 5*, *Shadow of the Tomb Raider* und *Metro: Exodus* jeweils nur in Full HD. Letzteres geht mit einiger Gewissheit auf die hohe Anzahl Rays zurück, die bei höheren Pixeldichten versandt und verfolgt werden müssten, und den Umstand, dass die Spiele und die jeweiligen Optimierungen seitens der Entwickler bei Weitem noch nicht abgeschlossen sind.

Um die Performance zu erhöhen und gleichzeitig noch überzeugende Raytracing-Effekte zu zeigen, wäre es unseres Erachtens nach zumindest bei einigen Effekten nicht wirklich nötig, auf Pixelgenauigkeit zu setzen. Es wäre etwa für eine globale Beleuchtung oder Raytracing-Schatten wohl ausreichend, sie in deutlich geringerer (Raytracing-)Auflösung zu berechnen. Auch wäre beispielsweise eine 1080p-Raytracing-Spiegelung bei Ultra-HD-Spieleauflösung noch immer sehr ansehnlich. Zudem könnten an dieser Stelle Nvidias Tensor-Kerne eingreifen, um Bild und Effizienz zu verbessern. Wenn ihr im Anschluss also unseren Ausführungen und Eindrücken zu den jeweiligen Spielen folgt, bedenkt, dass es sich bei dem Gezeigten auf der Gamescom noch um sehr frühe und wenig optimierte Versionen handelt und die Raytracing-Effekte mit einiger Wahrscheinlichkeit noch viel Optimierungspotenzial haben. Auch spart Raytracing potenziell Kosten an anderer Stelle, so könnten Designer auf viele Tricks wie händisch gesetzte, künstliche Lichter sowie Kniffe bei Spiegelungen und Refraktionen verzichten – was zumindest deren Performance-Auswirkungen eliminieren und den Designern Entwicklungszeit einsparen könnte. Für Letzteres müsste sich Raytracing allerdings im großen Stil durchsetzen, ansonsten fällt neben der Implementierung von Raytracing etwa für den PC auch noch die Arbeit für Trickserien auf Plattformen an, welche die Technik nicht unterstützen oder nicht genügend Leistung bieten – Mehrarbeit für die Entwickler also. Mit diesen Argumenten im Hinterkopf wollen wir nun unsere Eindrücke der getesteten Raytracing-Titel schildern.

BATTLEFIELD 5

Bei dem Nvidia-Event konnten wir erstmals auf der Map Rotterdam spielen und diese Karte stellte sich als gutes Demonstrationsobjekt für die in Dice' Multiplayer-Shooter in-

BATTLEFIELD 5

In *Battlefield 5* konnten wir mit einer Geforce RTX 2080 Ti die ansehnlichen Reflexionen auf der Karte Rotterdam bestaunen. Insbesondere die Spiegelungen in den Fenstern sind beeindruckend.



Allerdings fielen uns die etwas niedrige Auflösung sowie das extrem scharfe LoD negativ auf. Eine kleine Änderung am Blickwinkel und ganze Gebäude verschwanden. Das Pop-up ist auffällig drastisch und stört den eigentlich positiven Eindruck.



tegrierten Raytracing-Reflexionen heraus. Überall sind spiegelnde Pfützen und Wasseroberflächen, in denen sich die feinen, perspektivisch korrekten und die gesamte Szene berücksichtigenden Raytracing-Reflexionen bewundern lassen. Beinahe noch eindrucksvoller sind die spiegelnden Fenster der Gebäude, denn diese Art Reflexion ist etwa mit Screen-Space-Reflections wesentlich schwieriger glaubhaft umzusetzen als jene am Boden. Steht ihr etwa vor einem solchen Fenster, könnt ihr beim Einsatz von SSR in der Spiegelung nichts sehen, was sich hinter eurer Spielfigur befindet. Auch die Spielfigur selbst wäre mit regulären Bildbereichsreflektionen nicht abbildbar. All dies funktioniert mit Raytracing, allerdings ist das Ergebnis in der frühen *Battlefield 5*-Demo noch etwas durchwachsen. Insbesondere das scharfe LoD und einige Grafikfehler stören. Die Leistungskosten sind zudem wohl sehr hoch, *Battlefield 5* lief selbst mit der RTX 2080 Ti in Full HD nicht immer flüssig.

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Die Raytracing-Demonstration im neuen *Tomb Raider*-Teil fiel etwas enttäuschend aus. Die ausgewählte Szene ließ uns zwar schicke Schatten bewundern, doch stammten sie in der anspielbaren Szene nur von einer offensichtlichen Lichtquelle – der Sonne. Die eigentliche Stärke der Raytracing-Schatten ist neben der realitätsnahen Nuancierung und (Un-)Schärfe der Umstand, dass es möglich ist, unzählige Schatten werfende Lichtquellen zu berücksichtigen. Beim regulären Gebrauch von Shadow-Maps muss die GPU prinzipiell für jedes Schatten werfende Licht einen Renderpass vollführen, was nicht nur die Rechenzeit, sondern auch die nötigen Drawcalls drastisch erhöhen kann. Eine entsprechende Szene wäre für die *RTX*-Demo sehr vorteilhaft gewesen. Im neuen *Tomb Raider* fielen uns ebenfalls die offenbar hohen Kosten der Raytracing-Schatten ins Auge. Allerdings vermuten wir, dass bei der Technik noch Optimierungspotenzial vorhanden ist.

METRO EXODUS

Eine überzeugende globale Beleuchtung streben viele Entwickler an, überzeugende dynamische Ansätze lassen sich bereits in vielen aktuellen Titeln begutachten. Ein gutes Beispiel wäre etwa der aktuelle (und kommende) Teil der *Assassin's-Creed*-Reihe. Doch näherungsweise Global-Illumination-Verfahren lassen häufig eben jene Genauigkeit vermissen, welche mit Raytracing-Global Illumination (und Ambient Occlusion) erzielt werden kann. In *Metro: Exodus* wird der Effekt insbesondere bei Innenräumen deutlich, die sehr organisch ausgeleuchtet und verschattet werden. Doch ist der Leistungsverlust offenbar auch hier gewaltig. Während die RTX-Demo in Full HD auf einer RTX 2080 Ti zäh und ruckelig lief, war die reguläre Gamescom-Demo mit einer GTX 1080 Ti in Ultra HD bei gleicher Detailstufe (abzüglich RTX) ein deutlich flüssigeres Erlebnis. Doch, wie bereits erwähnt, dürfte auch bei der Global Illumination noch einiges an Optimierungspotenzial brachliegen, was den Einsatz in Spielen in naher Zukunft durchaus valide machen könnte. ❑

FAZIT

Zukunftsweisend
In Zukunft wird Raytracing mit hoher Wahrscheinlichkeit in Spielen Verwendung finden, es ist ein logischer Schritt. Ob die Technik allerdings wirklich schon so weit ist und PC-Spieler wie Entwickler die Kosten zu stemmen bereit sind, ist bislang ungewiss. Auch mangelt es aktuell an fertigen Spielen, eine objektive Wertung ist somit kaum möglich.

RAYTRACING VIA DXR AUCH AUF KONSOLE UND AMD-GRAFIKKARTEN?

Hitman 2 erhält für den PC RTX-Support, um schicke Raytracing-Spiegelungen auf Nvidias neuen Grafikkarten zu ermöglichen. Wir konnten neben der RTX-Demo die Version für die Xbox One X anspielen. Auch auf Letzterer sind überraschend dynamische Spiegelungen zu sehen, die nicht via Screen-Space-Reflections umzusetzen sind. Funktionale Spiegel sind ebenfalls möglich. Ist dies etwa ein abgespeckter Raytracing-Ansatz, der auch auf AMD-Grafikkarten möglich wäre oder handelt es sich um einen Kniff (beispielsweise Planar Reflections)?

Hitman 2 auf Xbox One X – achtet auf die Reflexionen.



Trotz Änderung des Blickwinkels bleiben die dynamischen Spiegelungen im Bild – dies sind keine Screen-Space-Reflections.





Einsteiger-PC: Captiva G7 18V3

Der Komplett-PC Captiva G7 18V3 soll den Einstieg in die Gaming-Welt ermöglichen. Wir haben uns den PC genauer angesehen und auch anhand einiger Spiele, vor allem mit Blick auf das neue Add-on zu *World of Warcraft*, getestet. Ist er seine 799 Euro wert? **Von:** Antonio Funes

Komplett-PCs für Spielefans gibt es wie Sand am Meer. Wir haben uns diesmal das Einsteigermodell aus dem Gaming-Portfolio von Captiva näher angesehen, den Captiva G7 18V3 für 799 Euro. Die PCs des in Dachau ansässigen Unternehmens sind über Aerosoft, Nexoc sowie Expert erhältlich. Auch Amazon führt Captiva-PCs, wobei der Versand ebenfalls über Nexoc erfolgt. In Österreich bezieht ihr die Captiva-PCs über e-tec. Derzeit sind fünf Gaming-PCs im Angebot von Captiva zu finden, zudem gibt es auch einen Konfigurator für eine individuelle Zusammenstellung.

OPTISCH TOP

Schauen wir uns zunächst die Optik an: Das Gehäuse des Captiva G7 18V3 stammt vom bewährten Hersteller Sharkoon und vermeidet zu viele Spielereien. Hinter dem großen Meshgitter an der Front sitzen gleich zwei Lüfter, die vorne frische Luft ansaugen und zudem durch blaue LEDs ein angenehmes Licht verbreiten. Auf der Vorderseite ist ganz unten ein Captiva-Schriftzug angebracht, im oberen Bereich befinden sich je zwei Audio- und USB-Ports sowie der Powerschalter. Hinten bläst ein Lüfter die warme Luft aus dem Gehäuse heraus. Die Verarbeitung ist gut, sowohl außen als auch innen, wo die Kabel von Captiva sehr sauber und ordentlich verlegt wurden. Dem PC liegt sogar ein Zertifikat mit der Unterschrift des Mitarbeiters bei, der den PC zusammengebaut hat. Eine Abdeckung im Inneren des Gehäuses sorgt dafür, dass das Netzteil, einige Kabel und die Laufwerke im unteren Teil des Gehäuses verdeckt werden. So ist das Innenleben gut aufgeräumt.

DIE INNEREN WERTE

Für Gaming sind aber freilich die optischen Dinge eher Nebensache – wichtig ist die eigentliche Hardware. Hierbei setzt Captiva auf Intels Coffee-Lake-Plattform mit dem Sockel 1151. Als Mainboard kommt ein im April veröffentlichtes Mainboard von MSI mit dem ebenfalls erst seit April erhältlichen H310-Chipsatz zum Einsatz. Lange Zeit gab es für Intels Coffee-Lake-Prozessoren nur den deutlich teureren Z370-Chipsatz, sodass Coffee-Lake-CPUs in Einsteiger-PCs oft Mangelware waren. Die Prozessorpower kommt beim Captiva G7 18V3 von einem Intel Core i5-8400, der mit sechs Kernen (bis zu 4,0 Gigahertz) arbeitet und ebenso viele Threads gleichzeitig verwalten kann. In zahlreichen Tests entpuppte sich der Core i5-8400 bereits als sehr ordentliche Spiele-CPU, vor allem was das Preis-Leistungs-Verhältnis angeht. Die Grafikleistung kommt von einer Nvidia GeForce GTX 1050 (2 GB Videospeicher). Was den Speicher angeht: Acht Gigabyte DDR4-RAM stehen als Arbeitsspeicher parat, dazu gesellt sich eine Seagate-Barracuda-Festplatte mit 1.000 Gigabyte Speicherplatz. Den Kern des Festspeichers bildet aber eine Cru-

In Grafikdetails, in denen mehr als 100 FPS möglich sind, solltet ihr die FPS-Begrenzung abschalten.

cial-SSD mit 120 Gigabyte Kapazität. Dank der flotten Zugriffszeiten sorgt die SSD vor allem beim Laden für kurze Wartezeiten. Windows startet beispielsweise innerhalb von 20 Sekunden, zudem verhindert die SSD insbesondere bei Open-World-Spielen kleine Ruckler, die beim Nachladen von Inhalten auftreten können. Die 120 Gigabyte der SSD reichen für Windows sowie für eines eurer Lieblingsgames völlig aus, wenn es nicht viel mehr als 60 bis 70 Gigabyte Speicherplatz benötigt. Nach der Installation von *World of Warcraft* (etwa 53 Gigabyte) waren beispielsweise noch immer etwa 30 Gigabyte frei. Das sind zwar nur noch etwa 25 Prozent Restkapazität, aber wer ab und an die Dateien auf der SSD überprüft und etwas aufräumt, kommt damit gut aus. Last, but not least gibt es auch noch ein DVD-Laufwerk im Captiva G7 18V3.


Im Grafikmenü könnt ihr die Qualitätsstufe anpassen. Ihr könnt auch ausprobieren, ob euch eine höhere Stufe bei gleichzeitig gesenkter Auflösungsskalierung eher zusagt.

VIEL LEISTUNG FÜR WENIG GELD?

Wer sich mit Hardware ein wenig auskennt, weiß, dass vor allem die nur zwei Gigabyte Videospeicher der Nvidia GeForce GXT 1050 in vielen modernen Games zum Flaschenhals werden können. Für gängige MMOs oder auch RTS-Games reicht die Grafikkarte aus, da derartige Spiele stets auch einen Grafikmodus bieten, der an die Nutzer angepasst wurde, die sich keinen nagelneuen High-End-PC leisten können.

Wir haben dem Captiva G7 18V3 mit mehreren Spielen auf den Zahn gefühlt, und zwar in einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln. Besonders ausführlich haben wir auch *World of Warcraft* getestet (aktuellste Version, ohne Add-ons) und können dem PC selbst auf maximalen Einstellungen eine gute Leistung bescheinigen. Einbrüche oder Ruckler haben wir keine erlebt. Selbst auf Stufe 10 der Grafikoptionen und mit aktivierter Kantenglättung waren es in der offenen Welt noch immer 60 bis 70 FPS (Bilder pro Sekunde), ohne Kantenglättung sind es 70 bis 85 FPS. Wer mehr FPS verlangt oder in Raids unter eine gewünschte FPS-Grenze rutscht, der stellt die Grafik entsprechend ein wenig herunter – der Vergleich zwischen Stufe 5 und 10 zeigt, siehe hierzu auch unsere Screenshots, dass vor allem Vegetation sowie Kontraste durch Schatten von den höheren Details profitieren. Wem eine geringere Grafikqualität ausreicht, der kann auf dem Captiva G7 18V3 mit etwa 140 statt 80 FPS spielen, wenn er die Qualitätsstufe 5 anstelle von 10 wählt. Um mehr als 100 FPS zu nutzen, könnte es nötig sein, bei den erweiterten Systemeinstellungen die FPS-Begrenzung (maximale Vordergrund-/Hintergrund-FPS) abzuschalten. Zudem könnt ihr auch experimentieren: In den Grafikoptionen lässt sich die Auflösungsskalierung verringern, sodass das Spiel weniger Pixel berechnen muss – man kann bei gleicher Grafikqualitätsstufe in der Folge mit mehr FPS spielen. Allerdings müsst ihr natürlich ausprobieren, ob ihr die verwaschene Grafik in Kauf nehmen wollt, damit das Spiel flüssiger läuft.

PC FÜR SPIELER MIT VORLIEBEN

Neben *WoW* testeten wir den Captiva G7 18V3 unter anderem mit *Starcraft 2*; auf maximalen Details waren es im Schnitt 160 FPS. Für den Shooter *Doom* bietet sich die Voreinstellung „hoch“ an, mit der die 60-FPS-Grenze geknackt wird – die maximalen Einstellungen sind für den Captiva-PC mitunter etwas zu viel. Die spielinterne Benchmark von *Tomb Raider* ergab 71 FPS auf Ultra-Details, bei *Dawn of War 3* sind mit hohen Details und Texturen 80 FPS möglich.

Alles in allem ist der Captiva G7 18V3 ein sehr ordentlicher Einsteiger-PC, der für die meisten Spiele völlig ausreicht und bei weniger anspruchsvollen Games sogar auf maximalen Details genügend Performance liefert. Dank der SSD arbeitet der PC außerhalb von Games angenehm flott. Bis auf einen Virenscanner hat Captiva auf vorinstallierte Software verzichtet. Für besonders empfindliche Ohren ist es möglicherweise störend, dass vorne gleich zwei Lüfter mit konstanter Drehzahl arbeiten. Auf der anderen Seite sorgt die Lüftung aber dafür, dass wir unter Last kein störendes Aufdrehen der CPU- und Grafikkarten-Lüftung hören. Beim Gaming übertönte der Gamesound die Lüftung meistens, bei Verwendung eines Headsets bemerkten wir die Geräusche vom PC überhaupt nicht.

Auch der Preis des Captiva G7 18V3 geht in Ordnung. Zwar könnte man mit einer Selbstbau-Variante und sehr günstigen Einkaufspreisen etwa 80 bis 90 Euro sparen oder zu einem ähnlichen Gesamtpreis eine Nvidia GTX 1050 Ti mit vier Gigabyte Videospeicher sowie eine größere SSD wählen. Aber wer einen Selbstbau scheut, dem dürfte der Komplett-PC den Kaufpreis wert sein, zumal Captiva bei möglichen Problemen mit dem PC für das Gesamtpaket aufkommt. Captiva bietet zudem einen Aufrüstservice an – wer diesen für einen Captiva-PC innerhalb der ersten 24 Monate nutzt, wird mit einer um 12 Monate verlängerten Garantie auf den kompletten PC belohnt. ❏


Auf Grafikstufe 5 in *World of Warcraft* schafft der Captiva-PC etwa 140 FPS – wenn ihr auf Details bei der Vegetation oder Schattenkontraste verzichten wollt.


Auf Grafikstufe 10 sind es etwa 80 FPS – man sieht mehr Details, Schatteneffekte und Vegetation.

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

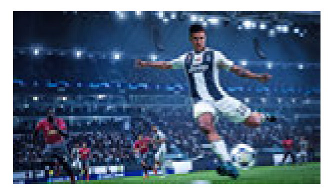
Fallout 76



Der *Fallout*-Ableger soll bereits im November erscheinen, wir rechnen also in den nächsten Wochen mit Neuigkeiten!

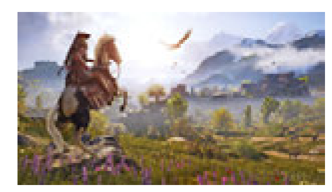
❑ Test

FIFA 19 | Nachdem *PES* zumindest spielerisch gut vorgelegt hat, zieht nun *FIFA* nach.



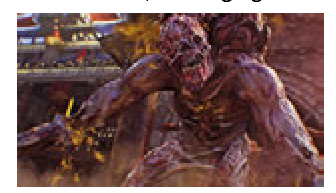
❑ Test

Assassin's Creed: Odyssey | Ab nach Griechenland heißt es nächstes Mal für unseren Tester.



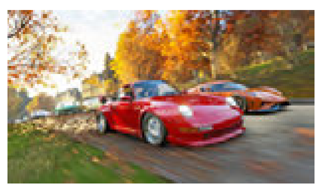
❑ Test

Call of Duty: Black Ops 4 | Zombies und Battle Royale statt Story – wir verraten, ob das gutgeht.



❑ Test

Forza Horizon 4 | Die Reifen geölt, der Motor poliert und die Karosse vorgeheizt – es kann losgehen.



PC Games 11/18 erscheint am 31. Oktober!

Vorab-Infos ab 27. Oktober auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

BOUNTY TRAIN



In dieser wilden Mischung aus Eisenbahn-WiSim und Roguelike-Strategie erkundet ihr die USA des 19. Jahrhunderts – auf Schienen!

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter Print	Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiterin Online	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Andreas Altenheimer, Alexandros Bikoulis, Ebru Cebeci, Wolfgang Fischer, Johannes Gehrling, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Herbert Funes, Philipp Sattler, Karsten Scholz, Cosima Staneker, Thomas Szedlak, Raffael Vötter
Redaktion Hardware	Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Sebastian Bienert © Ubisoft
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.)
DVD	Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth
	www.pcgames.de
Head of Online	Christian Müller
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil	Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Head of Digital Sales	
Jens-Ole Quiel	Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de
Werbevermarktung	
Alto Mair	Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Niels Eggert	Tel. +49 911 2872-341; eggert@aruba-events.de
Bernhard Nusser	Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt	Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de
Anzeigenberatung Online	Weischer Online GmbH Elbberg 7, 22767 Hamburg Tel.: +49 40 809058-2239 Fax: +49 40 809058-3239 www.weischeronline.de
Anzeigendisposition	E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de
	Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018.
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



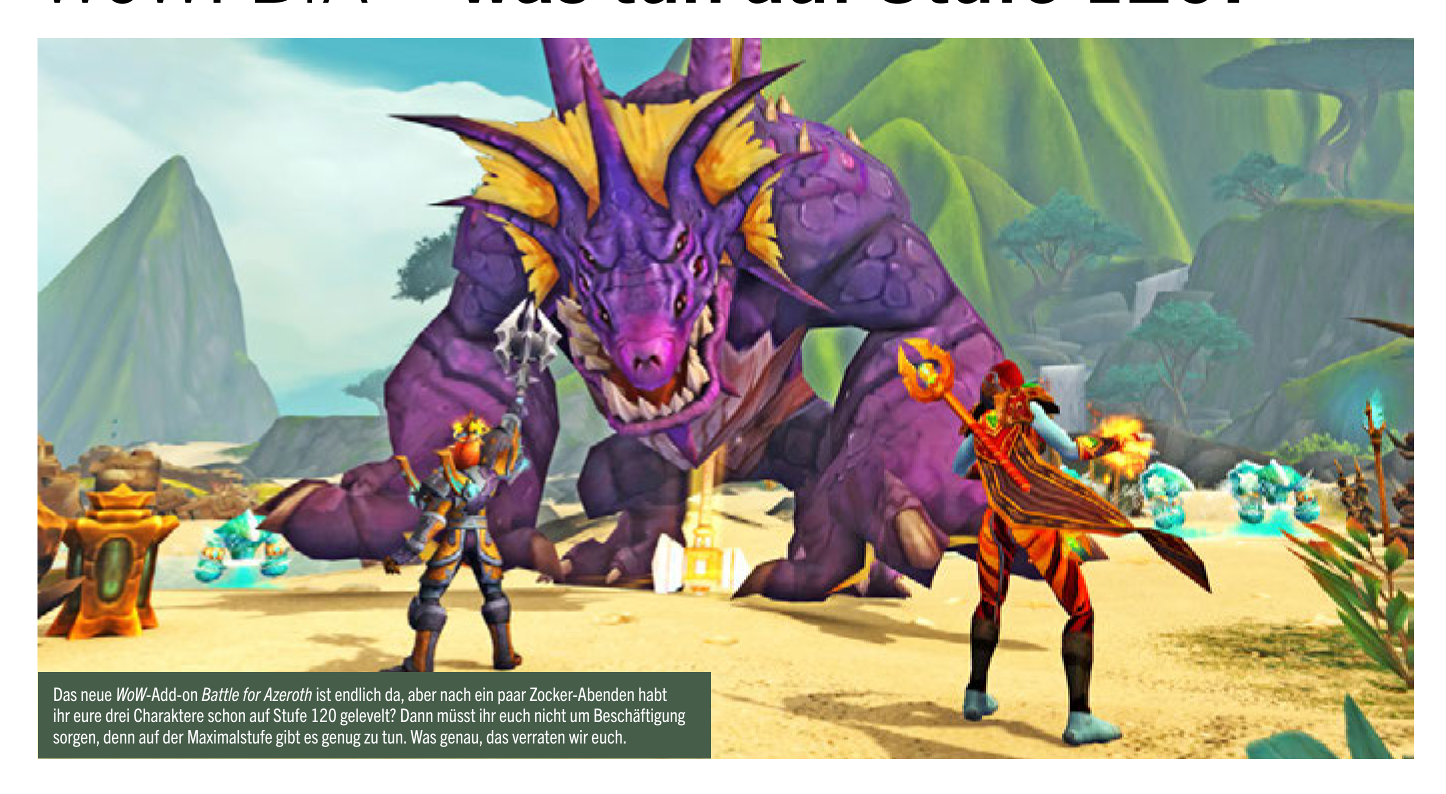
Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

TIPPS & TRICKS Seite 116

WoW: BfA – **was tun auf Stufe 120?**



Das neue *WoW*-Add-on *Battle for Azeroth* ist endlich da, aber nach ein paar Zocker-Abenden habt ihr eure drei Charaktere schon auf Stufe 120 gelevelt? Dann müsst ihr euch nicht um Beschäftigung sorgen, denn auf der Maximalstufe gibt es genug zu tun. Was genau, das verraten wir euch.

REPORT Seite 120

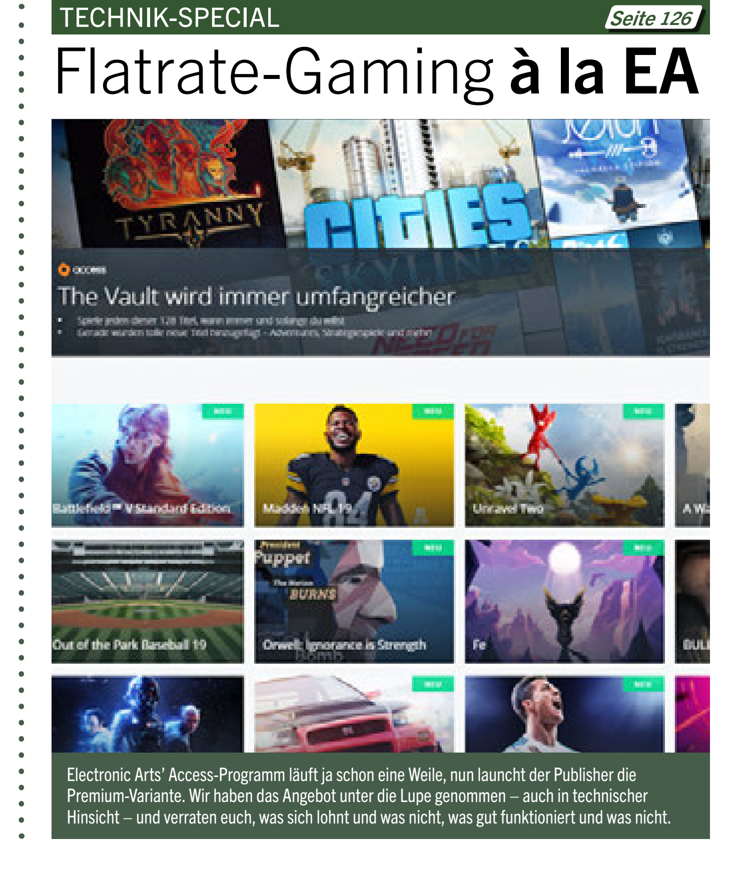
Retro ≠ **Retro**



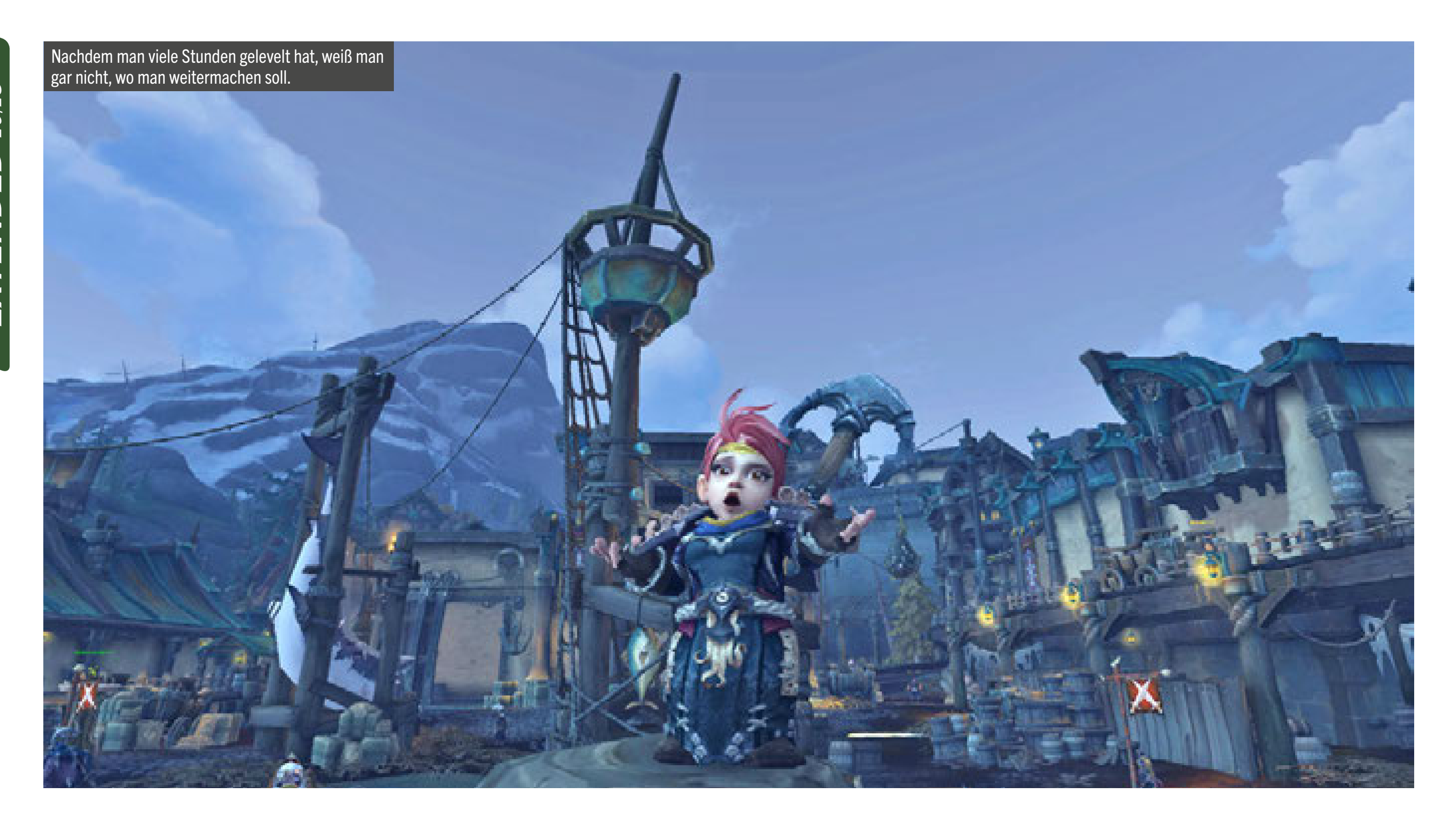
Viele Spiele setzen heutzutage auf Pixel-Look, simpleres Gameplay oder knackigeren Schwierigkeitsgrad – doch sind sie deshalb gleich retro? In unserem Report stellen wir uns diese Frage und geben euch ein paar Beispiele für Titel, die den Namen „Retro" auch wirklich verdient haben.

TECHNIK-SPECIAL Seite 126

Flatrate-Gaming **à la EA**



Electronic Arts' Access-Programm läuft ja schon eine Weile, nun launcht der Publisher die Premium-Variante. Wir haben das Angebot unter die Lupe genommen – auch in technischer Hinsicht – und verraten euch, was sich lohnt und was nicht, was gut funktioniert und was nicht.


Nachdem man viele Stunden gelevelt hat, weiß man gar nicht, wo man weitermachen soll.

Level 120! **Und was jetzt?**

Bis Stufe 120 ist der Weg in *Battle for Azeroth* klar vorgegeben, aber was gibt es danach zu tun? Wir klären euch auf, was ihr auf der Maximalstufe angehen solltet.

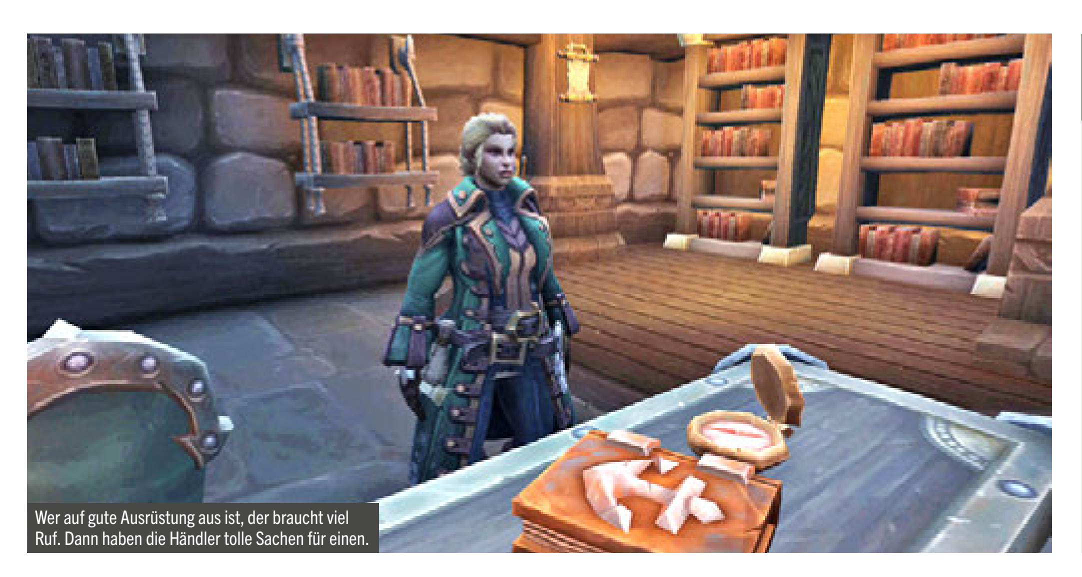
Von: Philipp Sattler

Manch einer braucht nur wenige Stunden, während andere Tage oder Wochen unterwegs sind – früher oder später erreichen aber die allermeisten *WoW*-Spieler die Maximalstufe. Das dürfte auch in *Battle for Azeroth* der Fall sein. Allerdings ist das Spiel dann nicht zu Ende, sondern fängt gerade erst an. In *BfA* gibt es im Endgame mehr zu tun als in allen vorherigen Erweiterungen. Das Problem ist also nicht, dass ihr keine Aufgaben mehr hättet, sondern eher, dass ihr gar nicht wisst, wo ihr anfangen sollt. Denn nicht jeder Inhalt ist direkt zu Anfang verfügbar und Teile des Contents sind zudem hinter anderen Inhalten versteckt. Wer beispielsweise Weltquests machen will, der muss erst mal die Kriegskampagne spielen. Wir zeigen euch, was es auf Maximalstufe 120 alles zu tun gibt und wo ihr anfangen solltet.

GEBIETE FERTIG QUESTEN!

Zumindest mit eurem ersten Charakter solltet ihr, Stufe 120 hin oder her, sämtliche Gebiete komplett durchgequestet haben. Das hat gleich mehrere Gründe. Der wichtigste davon ist, dass ihr durch die Questreihen jede Menge Ruf bekommt, den ihr später dringend braucht. Denn ohne mindestens einen freundlichen Ruf bei den drei Fraktionen eurer Seite erhaltet ihr keinen Zugriff auf die Weltquests, die auch in *Battle for Azeroth* wieder enorm wichtig sind. Natürlich könnt ihr euch den Ruf auch auf andere Art und Weise holen – der mit Abstand schnellste und einfachste Weg ist es aber, die Gebiete durchzuquesten.

Der zweite wichtige Grund ist der Erfolg „Pfadfinder von Battle for Azeroth, Teil eins“. Eine Voraussetzung des Erfolges ist es nämlich,


Wer auf gute Ausrüstung aus ist, der braucht viel Ruf. Dann haben die Händler tolle Sachen für einen.

DIE VERSCHIEDENEN FRAKTIONEN

Um Weltquests in *Battle for Azeroth* freizuschalten, müsst ihr freundlich bei einer Reihe von Fraktionen sein. Welche das sind und wo ihr sie findet, haben wir hier für euch zusammengestellt.

Allianz
- Prachtmeeradmiralität (Tiragardesund)
- Die Sturmwacht (Sturmsangtal)
- Glutorden (Drustvar)

Horde
- Voldunai (Vol’dun)
- Zandalariimperium (Zuldazar)
- Talanjis Expedition (Nazmir)

sämtliche Geschichtsstränge der Gebiete abgeschlossen zu haben. Als Belohnung für diesen Erfolg winkt ein um 20 Prozent gesteigertes Reittempo auf Zandalar und Kul Tiras, was enorm gut ist. Außerdem kommt später auch noch der zweite Teil des Erfolges ins Spiel. Habt ihr beide, dann dürft ihr euch endlich in den Himmel erheben und auf den neuen Kontinenten fliegen. Das dürfte aber noch einige Monate dauern.

Zu guter Letzt spielt Ausrüstung ja auch noch eine Rolle. Am Ende jeder Zone erhaltet ihr nämlich ein Azerit-Item der Stufe 300, was ein guter Start ins Endgame ist. Vor allem, da ohne Weltquests (die ihr nicht habt, wenn ihr die Zonen nicht nahezu vollständig durchgespielt habt) nur schwer an gute Ausrüstung zu kommen ist.

SPIELT DIE KRIEGSKAMPAGNE!

In *Battle for Azeroth* ersetzt die Kriegskampagne quasi die Ordenshallenkampagne. Wir verabschieden uns ein wenig von den kleineren Geschichten auf Kul Tiras und Zandalar und widmen uns wieder dem Fraktionskrieg – immerhin geht es ja genau darum in *BfA*. Aber die Kriegskampagne ist nicht nur für Fans der Lore wichtig, sondern für jeden Spieler. Ohne den Abschluss der Questreihen bleiben euch jede Menge Inhalte der Erweiterung verwehrt. Denn genau wie der Abschluss der Questgebiete ist auch der Abschluss der Kriegskampagne eine Voraussetzung für den Pfadfinder-Erfolg. Auch die Weltquests sind erst spielbar, wenn ihr die zum Release verfügbaren Kapitel der Kriegskampagne erledigt habt.

Außerdem erhaltet ihr im Rahmen der Questreihen eure Anhänger, die ihr künftig auf Missionen schicken dürft. Die solltet ihr euch ebenfalls nicht entgehen lassen, da sie euch mit Ruf, Azerit, Materialien und Gold versorgen können.

Nachdem ihr mit den Gebieten fertig seid, macht ihr euch also auf den Weg, eure Kriegskampagne zu erledigen – mit der ihr übrigens schon während des Level-Prozesses anfangen könnt und auch solltet.


Wer den ersten Teil des Pfadfinder-Erfolgs erledigt, der darf künftig in *BfA* schneller reiten.


Wer Weltquests machen will, der muss zumindest die ersten Teile der Kriegskampagne erledigen.

WELTQUESTS ERLEDIGEN!

Habt ihr die ersten Teile der Kriegskampagne und die einzelnen Gebiete durch, dann erhaltet ihr endlich Zugriff auf die neuen Weltquests. Die stellen in *Battle for Azeroth* wieder eine der Hauptbeschäftigungen für euch dar. Denn auch wenn ihr euch eigentlich nur für Dungeons und Schlachtzüge interessieren solltet, kommt ihr kaum um das Questen herum – zumindest am Anfang. Der Grund sind die verschiedenen Belohnungen, die auf euch warten. So findet ihr in den Belohnungslisten jede Menge verschiedener Ausrüstungsteile, die einen guten Start in die Dungeons darstellen – von den Mengen an Azerit für eure Halskette mal ganz abgesehen.

Selbst wenn ihr kein begeisterter Quester seid, solltet ihr zumindest die tägliche Abgesandtenquest erledigen. Denn die belohnt euch mit einem ganzen Batzen an Azerit. Dabei sollet ihr im Hinterkopf behalten, dass ihr euer Herz von Azeroth auf eine bestimmte Stufe bringen müsst, um von den hochstufigen Azerit-Rüstungen aus mythischen Dungeons und Schlachtzügen zu profitieren. Um jeden Bonus nutzen zu können, benötigt euer Herz schon bei Items aus dem normalen Modus von Uldir eine Stufe von mindestens 27.

Zudem sind die Weltquests die beste Quelle für Ruf bei den verschiedenen Fraktionen von *Battle for Azeroth*. Den wollt ihr möglichst schnell steigern, um an die tollen Belohnungen zu kommen. Bis zu 350 beträgt das Itemlevel der besten Gegenstände, für die ihr dann aber auch ehrfürchtigen Ruf benötigt. Außerdem verkaufen euch die Händler der Fraktionen Rezepte für eure Berufe sowie verschiedene Mounts und Wappenröcke.

DUNGEONS SPIELEN!

Habt ihr ein gewisses Itemlevel erreicht, dann könnt ihr euch auch ruhigen Gewissens in die zehn neuen Dungeons von *Battle for Azeroth* stürzen. Um euch für die heroische Variante per Dungeonfinder anzumelden, benötigt ihr eine Gegenstandsstufe von mindestens 305. Ohne Weltquests ist das kaum zu schaffen, weswegen ihr die Dungeons erst nach einiger Zeit angehen solltet. Für den my-


Eure Weltquests sind auf beiden Kontinenten zu finden. Mit Kriegsmodus kann das lustig werden.


Die Tortollaner sind eine neutrale Fraktion in *Battle for Azeroth*, die besonders gute Belohnungen bietet.


Die Dungeons sind auch in *Battle for Azeroth* eine exzellente Quelle für gute Ausrüstung.

thischen Modus gibt es zwar keine Itemlevel-Voraussetzung, dafür braucht ihr aber eine vollständige 5er-Gruppe und müsst selber anreisen. Zudem empfehlen wir euch ein ungefähres Itemlevel von 315 oder höher. Je besser eure Gruppe ist, desto niedriger kann natürlich das Itemlevel sein. Tragt ihr aber zu schwache Ausrüstung, dann wird es schnell frustrierend, da ihr mit wenigen Lebenspunkten schnell Mechaniken zum Opfer fallt, ohne dass euch ein Heiler retten könnte. Als Beute erwartet euch in normalen Dungeons Itemlevel 310, in den heroischen Varianten 325 und im mythischen Modus streicht ihr 340er Ausrüstung ein.

Außerdem könnt ihr euch hierbei schon mit den Dungeons vertraut machen, um später gut für die Mythisch-Plus-Varianten vorbereitet zu sein. Die bieten euch ab dem 5. September nämlich ähnlich gute Beute wie der Schlachtzug – die richtige Stufe natürlich vorausgesetzt.

INSELEXPEDITIONEN SPIELEN!

Neben all den Dungeons, Quests und der Kriegskampagne solltet ihr das neue Feature der Inselexpeditionen aber nicht vergessen. Hier gibt es zwar keine relevante Ausrüstung zu erbeuten, dafür aber jede Menge Azerit. Damit steigert ihr den Itemlevel eurer Halskette Herz von Azeroth und bekommt so Zugriff auf die verschiedenen Perks der Azerit-Rüstungen. Das ist insbesondere am Anfang sehr wichtig, damit ihr das Maximum aus euren neuen Azerit-Rüstungen herausholen könnt. Davon abgesehen gibt es auf den Inseln auch jede Menge andere Sachen zu erbeuten, an denen ihr euren Spaß haben könntet. Beispielsweise Unmengen an Haustieren und Spielzeugen von den verschiedenen Rare-Mobs. Bevor ihr also in ein paar Monaten über die Inseln rennt und versucht, die Items zu farmen, schiebt lieber immer mal wieder zwischendrin einen kleinen Besuch ein – so nutzt sich das Feature nicht so schnell ab.

KRIEGSFRONT SPIELEN!

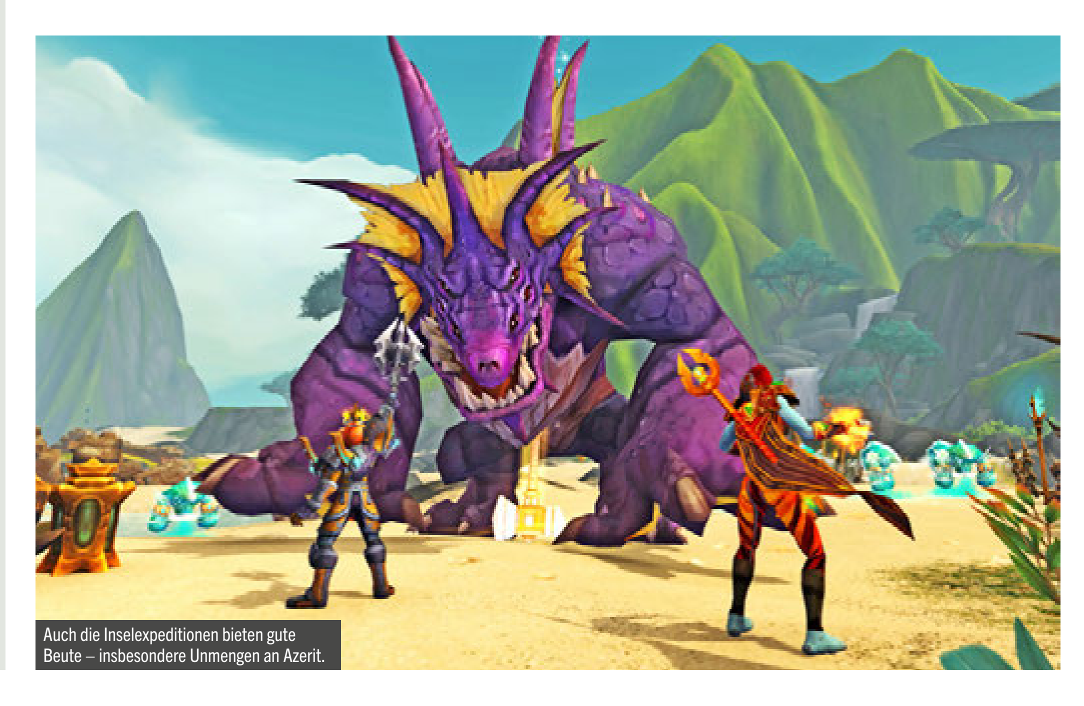
Die Kriegsfront ist wohl das große Feature von *Battle for Azeroth*. Hier tobt der Kampf gegen die feindliche Fraktion. Gemeinsam mit 19 Mitspielern tretet ihr in einer Mischung aus Schlachtfeld und MOBA an und kämpft für Ruhm und Ehre – aber natürlich auch für Beute. Sowohl innerhalb der Kriegsfront als auch im von euch dadurch besetzten Arathihochland warten jede Menge

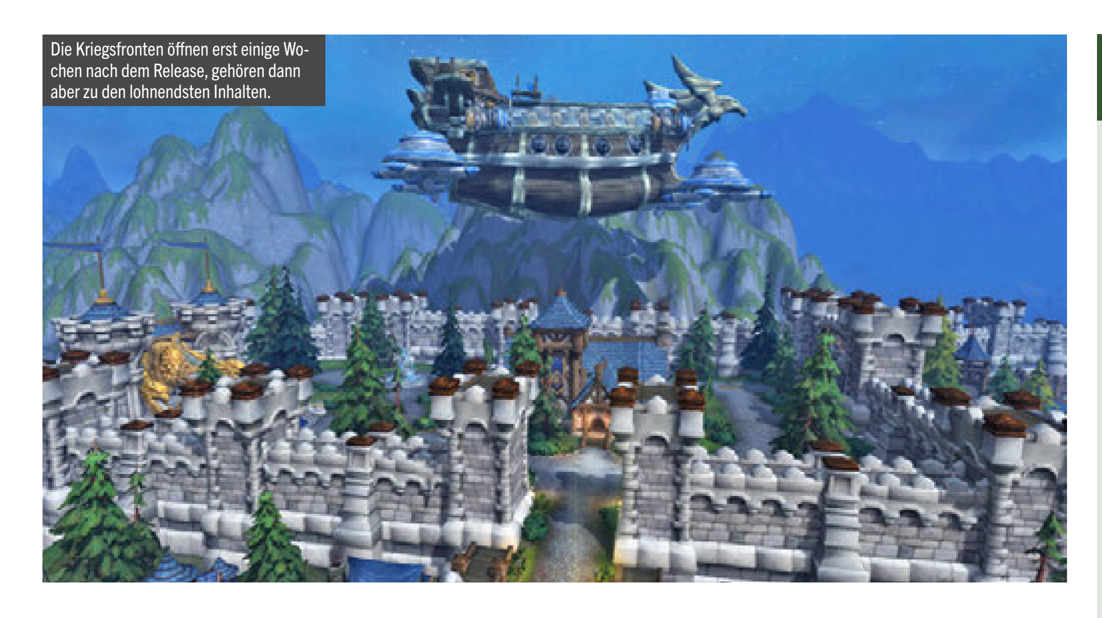
VERTRÄGE FÜR MEHR RUF

Mit *Battle for Azeroth* kann der Inschriftenkundler Verträge herstellen, die euch mit zusätzlichem Ruf versorgen.

Diese Verträge sind handelbare Items, die ihr benutzen könnt, um euch selber einen Buff zu verpassen. Ist dieser endlose Buff aktiv, bekommt ihr zusätzlichen Ruf für die betreffende Fraktion, wann immer ihr eine Weltquest auf Zandalar oder Kul Tiras abschließt. Dabei sind die Verträge nicht nur auf die Fraktionen begrenzt, die in den einzelnen Gebieten vorherrschen. Auch die neutralen Fraktionen der Tortollanischen Sucher und der Champions von Azeroth sind mit dabei. Hier alle Verträge in der Übersicht.

Vertrag: Tortollanische Sucher
Vertrag: Champions von Azeroth
Vertrag: Prachtmeeradmiralität
Vertrag: Die Sturmwacht
Vertrag: Glutorden
Vertrag: Voldunai
Vertrag: Zandalariimperium
Vertrag: Talanjis Expedition


Auch die Inselexpeditionen bieten gute Beute – insbesondere Unmengen an Azerit.


Die Kriegsfronten öffnen erst einige Wochen nach dem Release, gehören dann aber zu den lohnendsten Inhalten.

tolle Sachen auf euch. Neben guter Ausrüstung bis hoch auf Stufe 350 könnt ihr jede Menge Pets, Mounts und Spielzeuge erbeuten. Allerdings öffnet die Kriegsfront erst am 5. September gemeinsam mit dem Schlachtzug Uldir. Wenn ihr also zu denen gehört, die halbwegs flott die neue Maximalstufe 120 erreichen, steht ihr vorerst vor verschlossenen Toren. Später aber gehört die Kriegsfront zu den Inhalten, mit denen ihr am schnellsten an gute Beute kommt.

SCHLACHTZUG SPIELEN!

Obwohl es mit mythischen Dungeons, Weltquests, Inselexpeditionen und der Kriegsfront mittlerweile jede Menge Endcontent im Spiel gibt, ist das letzte Ziel für die meisten Spieler nach wie vor der Schlachtzug – sei es im normalen, heroischen, mythischen oder im LFR-Modus. Acht verschiedene Bosse warten auf die tapferen Schlachtzügler im Labor der Titanen und haben jede Menge Beute im Gepäck. Allerdings müsst ihr auch hier bis zum 5. September warten, ehe ihr und eure tapferen Freunde gemeinsam loslegen könnt. Der erste LFR-Flügel öffnet sogar noch eine Woche später. Ab Seite 90 findet ihr eine Übersicht zu einzelnen Bossen und ihren Fähigkeiten, damit ihr eurer Fraktion dort zu Ruhm und Ehre verhelfen könnt.

KÜMMERT EUCH UM EURE BERUFE!

Schon während der Levelphase solltet ihr bei jedem Besuch in der Hauptstadt auch bei euren Berufslehrern vorbeischauen. Vor allem Sammelberufe profitieren davon, wenn ihr euch regelmäßig die höheren Ränge besorgt, die es nun nicht mehr per Quest, sondern einfach über den Lehrer bei gewissen Stufen gibt. Aber alle anderen sollten ebenfalls spätestens jetzt ihren Lehrer aufsuchen. Immerhin gibt es über die Berufe einige tolle Rüstungen und Waffen, die gerade für den Anfang ziemlich gut sind. Oder natürlich die Anhänger-Verbesserungen, mit denen ihr zusätzliche Materialien aus deren Missionen bekommt. Besonders Inschriftler sollten sich sputen. Die von ihnen hergestellten Verträge für mehr Ruf aus Weltquests wird jeder haben wollen, der hinter der begehrten Reputation her ist. ❑

HIER GIBT ES DIE BESTE BEUTE!

Seid ihr auf der Maximalstufe 120 angekommen, dann geht die Jagd nach der besten Beute los. Wir haben für euch übersichtlich zusammengefasst, wo ihr welchen Itemlevel bekommen könnt.

Itemlevel 280
- Beute von Rare-Mobs

Itemlevel 300
- Handwerksgegenstände (Tier 1)

Itemlevel 310
- Beute aus normalen Dungeons

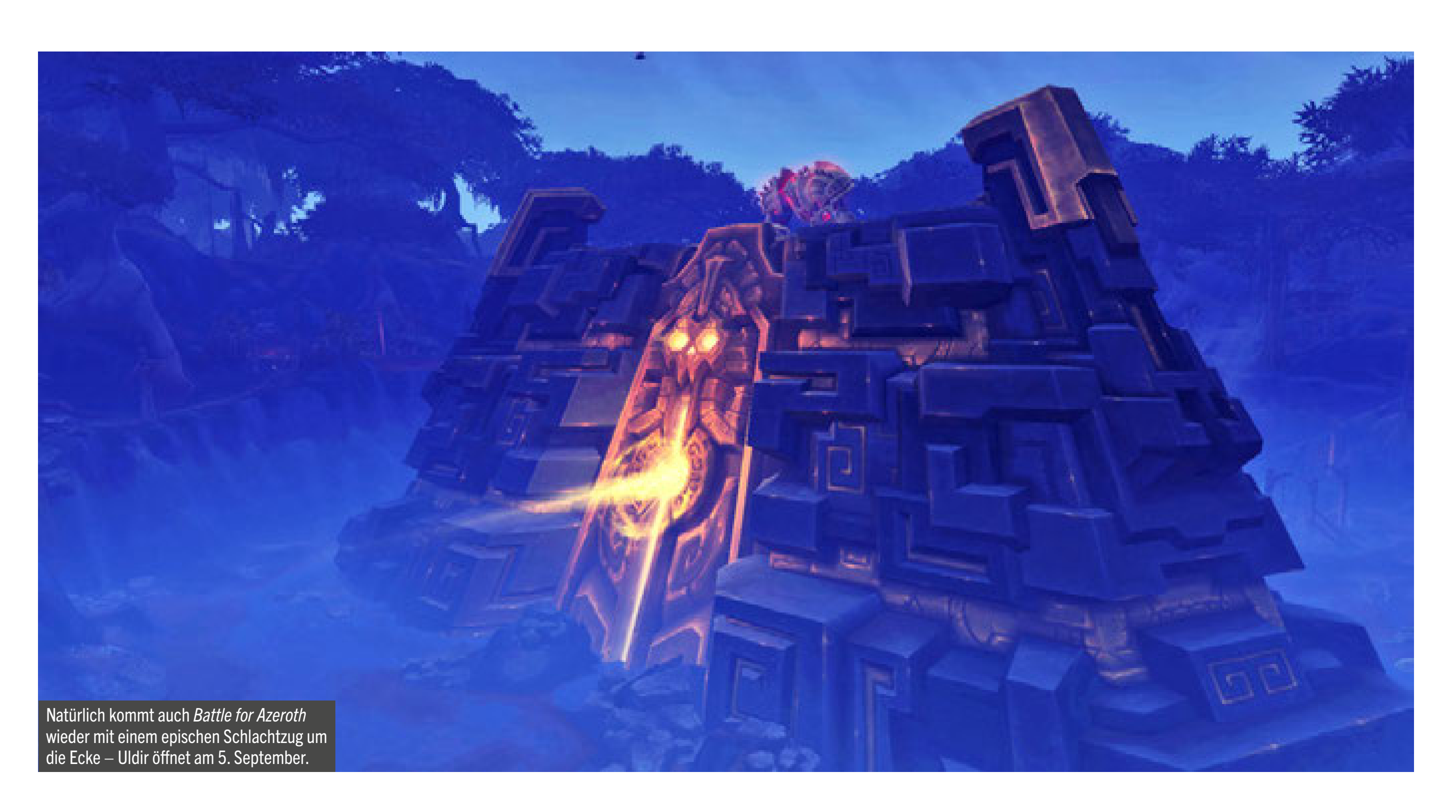
Itemlevel 325
- Beute aus heroischen Dungeons
- Beute von Inselexpeditionen
- Ruf-Händler (wohlwollend)

Itemlevel 340
- Beute aus mythischen Dungeons
- Belohnungen von der Kriegsfront
- Ruf-Händler (respektvoll)
- Beute aus Uldir LFR

Itemlevel 345
- Beute der Abgesandtenquests

Itemlevel 355
- Ruf-Händler (ehrfürchtig)
- Beute aus Uldir normal
- Beute von Weltbossen
- Beute der Kriegsfront Rare-Mobs
- Handwerksgegenstände (Tier 2)
- Itemlevel 370
- Beute aus Uldir heroisch
- Beute aus der mythischen Dungeons (Stufe 10)
- Handwerksgegenstände (Tier 3)

Itemlevel 385
- Beute aus Uldir mythisch
- Beute aus der wöchentlichen Kiste (Stufe 10)
- Handwerksgegenstände (Tier 4)


Natürlich kommt auch *Battle for Azeroth* wieder mit einem epischen Schlachtzug um die Ecke – Uldir öffnet am 5. September.

RETRO IST NICHT GLEICH RETRO:

Wann Spiele wirklich „alt“ sind

Selbst Capcom hat die Retrozeichen erkannt und entwickelt *Mega Man 9* sowie *Mega Man 10* wie ein klassisches NES-Spiel. (Quelle: Capcom)

Gezielt auf „alt“ getrimmte Titel sind seit langem erfolgreich – mit einem Haken: Es ist nicht alles retro, auf dem „Retro“ steht … **Von:** Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Die Idee für diesen Report entstand während einer Diskussion unter erfahrenen Zockern, die sich um das Indie-Adventure *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* drehte. Es erschien vor sieben Jahren und begeistert vor allem mit seiner wunderschönen Grafik, die zwar nicht modern, aber künstlerisch wertvoll ist. Bei der sogenannten Pixel-Art könnt ihr jeden einzelnen Bildpunkt sehen, sowohl bei der Kulisse als auch bei den Figuren. Das Gesamtbild erinnert an ein feines Mosaik, das mit kontrastreichen Farben und fantasievollen Formen fasziniert. Die Fachpresse belohnte *Superbrothers* mit guten Wertungen – und verärgerte trotzdem den einen oder anderen Spieleveteranen. Kritiker behaupteten, dass das Ganze hübsch aussehe, aber mit echtem Retro wenig gemein habe. Eine korrekte Feststellung, denn allein die Farbvielfalt oder der Detailreichtum von *Superbrothers* verbietet jeden Vergleich mit grafisch einst wegweisenden Klassikern wie *Defender of the Crown* (1986), *Wizball* (1987) oder *King's Quest 5: Absence Makes the Heart Go Yonder!* (1990).

Der entscheidende Unterschied: Klassische 8-Bit-Helden sehen aufgrund der eingeschränkten Hardware grobkörnig aus. *Sword & Sworcery* hingegen setzt Pixel-Art als Stilmittel ein und glänzt obendrein mit epischen Landschaften, die nur aufgrund der hohen Bildschirmauflösung möglich sind. Und davon abgesehen hat auch das Spieldesign kaum etwas mit wahren Point&Click-Klassikern gemein.

RETRO UM JEDEN PREIS

Sogleich stellt sich uns die simple Frage: Warum überhaupt Retro? Wen interessiert ein technisch bewusst rückständiges Spiel? Wir haben doch jahrzehntelang für eine immer bessere Grafik und komplexere Spielwelten gekämpft! Der Reiz beginnt beim optischen Ersteindruck: Für jene, die die 1980er- oder 1990er-Jahre erlebten, strahlen Spiele aus dieser Zeit einen eigenen Charme aus. Sie erinnern an die Kindheit und wecken Nostalgiegefühle.

Besonders prägend war die holprige Umstellung von der zweiten auf die dritte Dimension, die Mitte der 1990er stattfand. Paradebeispiele sind etwa die 1992 erschienenen 16-Bit-Kleinode *Super Probotector*, *Thunder Force 4* und *Lionheart*. Die Action-Titel sehen heute immer noch recht schick aus.

Im Gegensatz dazu büßten ähnlich hoch gehandelte Games



Während wir noch ein Weilchen auf das *Castlevania*-inspirierte *Bloodstained: Ritual of the Night* warten müssen, spielen wir bereits den gelungenen Ableger *Curse of the Moon* mit seiner liebevollen NES-Grafik. (Quelle: Inti Creates / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Die taktischen Kämpfe von *Divinity: Original Sin 2*, in denen ihr eure Kämpfer wie in einem Strategiespiel positionieren müsst, sind ein Überbleibsel alter Computer-Rollenspiele. (Quelle: Larian Studios / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Wie in den guten alten Zeiten: Es dauert keine Minute, bis ihr im neuen *Doom* den ersten Gegner erledigen müsst. (Quelle: id Software / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Während das Spiel leicht enttäuscht, weckt die Grafik von *Fox n Forests* bei ehemaligen Mega-Drive- und Super-Nintendo-Fans starke Nostalgiegefühle. (Quelle: EuroVideo Medien / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Die Virtual Console macht es möglich: *Earthbound Beginnings* erschien satte 26 Jahre nach dem japanischen Original erstmals offiziell in einer englischen Version. (Quelle: Nintendo)

Anfang 2019 soll endlich das ursprünglich für Amiga und Mega Drive entwickelte *Hardcore* erscheinen. (Quelle: Strictly Limited Games / Dice)

wie das Arcade-Rennspiel *Ridge Racer* (1993), das Japan-Rollenspiel *Final Fantasy VII* (1997) oder der Ego-Shooter *Halo* (2001) schon nach wenigen Jahren an Attraktivität ein, weil sich 3D-Spieletechnologie in einem rasanten Tempo weiterentwickelt. Kein Wunder also, dass sich manch einer von den Polygonen abwendet und eine klassische Seitenperspektive bevorzugt.

ECHTE RETROGRAFIK

Unser *Sword* & *Sworcery*-Beispiel soll zeigen, dass sich ein echtes Retrospiel am Stil der alten Klassiker orientieren muss. Dies gelingt beispielsweise dem jüngst für PC, Playstation 4, Nintendo Switch und Xbox One veröffentlichten *Fox n Forests*, in dem ihr mit einem bewaffneten Fuchs durch verträumte Pixel-Landschaften springt. Zwar könnte man erneut die auffallend satten Farben als Ausschlusskriterium für ein wahres Retro-Feeling anführen. Allerdings stimmen im Gegensatz zu *Sword* & *Sworcery* das Größenverhältnis zwischen Spielfigur und Hintergrundkulisse sowie die Animationen, die nur aus wenigen, aber dafür treffend gezeichneten Phasen bestehen.

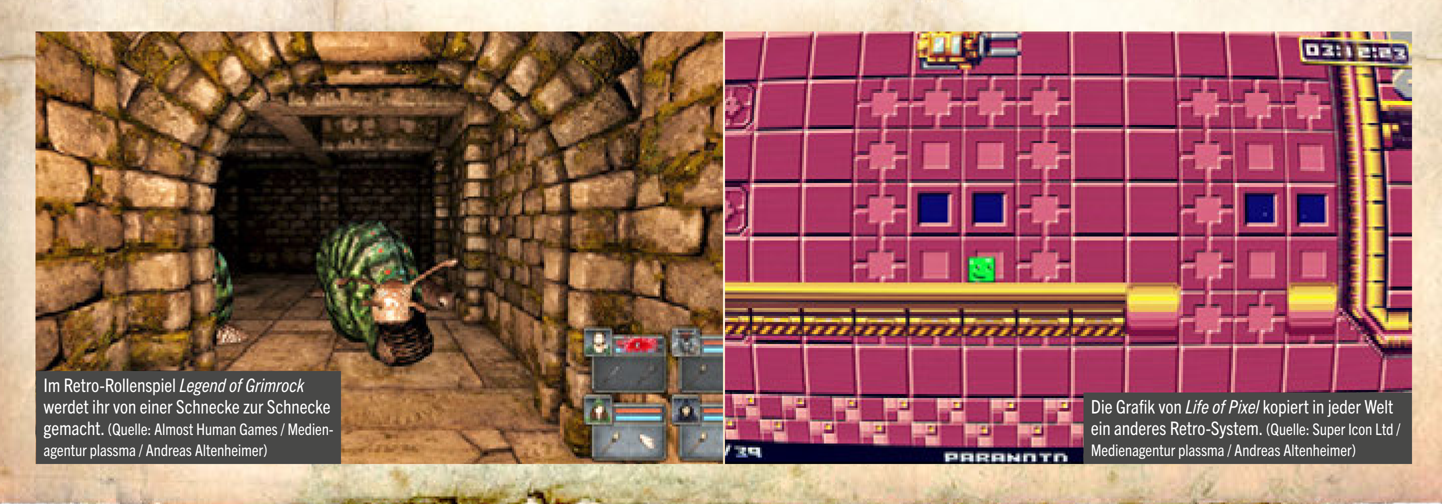
Die Hardware des Nintendo Entertainment System (NES) ist bei Entwicklern von Retrospielen besonders beliebt, weil sie einerseits so viele Liebhaber hat und andererseits leicht zu imitieren ist. Deshalb quillt Steam über vor 8-Bit-ähnlichen Titeln wie *Alwa's Awakening* (2017), *Clash Force* (2017) oder *Super Cyborg* (2015). Besonders cool sind Bonusspiele wie *Bloodstained: Curse of the Moon*, das neben dem geplanten *Ritual of the Night* entsteht und bereits fertig ist. Es mag technisch nicht besonders aufwendig sein, erfreut jedoch allein aufgrund der NES-typischen Präsentation das Herz jedes *Castlevania*-Fans.

Den Retro-Vogel schießt *Life of Pixel* (2014) ab, das in jedem seiner Levels den Stil eines anderen Systems kopiert. Deshalb hüpft ihr durch die blockige Welt eines Atari VCS 2600, freut euch an der monochromen Kulisse des ZX Spectrum und fühlt euch dank bunter Amiga-Hintergründe um mindestens 25 Jahre jünger.

CHIPTUNE-MAGIE

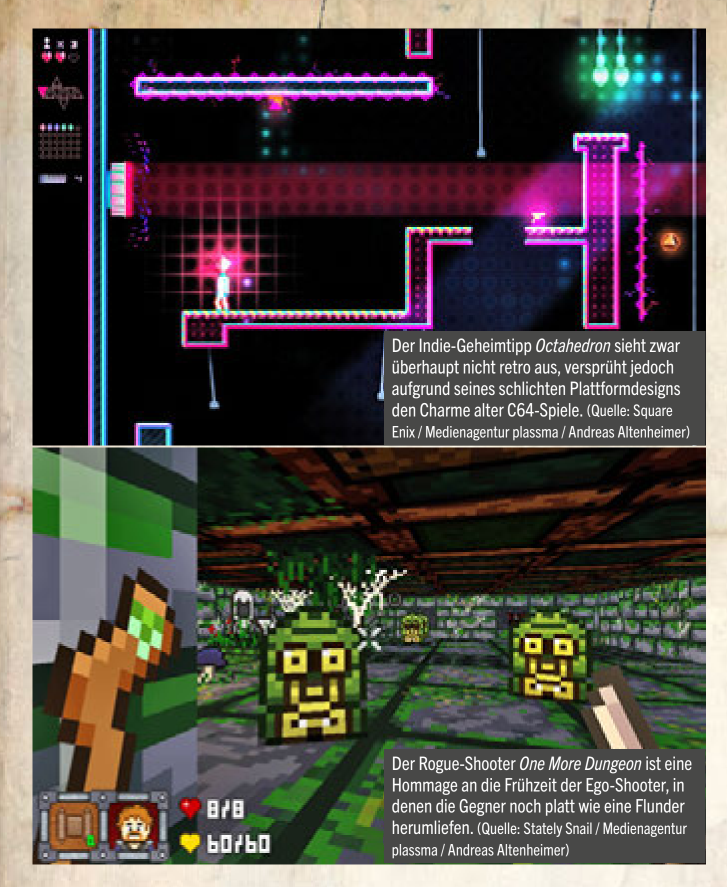
Ein weiterer Bereich, der immer mehr Retro-Fans anlockt, ist die Musik. Der Trend kündigte sich Ende der 1990er-Jahre an: Dank CD-Medium und MP3-Format sind Komponisten nicht mehr an den Soundchip gebunden, sondern können ihren Score unabhängig von der Hardware generieren. Es dauert nicht lange, bis mit *Total Annihilation* (1997) oder *Outcast* (1999) die ersten Orchester-Soundtracks entstehen. Allerdings kristallisiert sich genauso schnell eine Schwachstelle der aufwendigen Musikbegleitung heraus: Sie vernachlässigt markante Melodien, die wir beispielsweise bei *Super Mario Bros.* (1985), *The Last Ninja* (1987) oder *Turrican* (1990) lieben lernten.

Retromusik ist aufgrund ihrer frühen Entwicklung besonders breit gefächert. Manche Kompo-



Im Retro-Rollenspiel *Legend of Grimrock* werdet ihr von einer Schnecke zur Schnecke gemacht. (Quelle: Almost Human Games / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Die Grafik von *Life of Pixel* kopiert in jeder Welt ein anderes Retro-System. (Quelle: Super Icon Ltd / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Der Indie-Geheimtipp *Octahedron* sieht zwar überhaupt nicht retro aus, versprüht jedoch aufgrund seines schlichten Plattformdesigns den Charme alter C64-Spiele. (Quelle: Square Enix / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Der Rogue-Shooter *One More Dungeon* ist eine Hommage an die Frühzeit der Ego-Shooter, in denen die Gegner noch platt wie eine Flunder herumliefen. (Quelle: Stately Snail / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

nisten wie der Däne Jesper Kyd (*Assassin's Creed 2*, *Hitman: Blood Money*) konzentrieren sich weiterhin auf erkennbare Ohrwurmmelodien, nutzen dafür jedoch ihr bestes Synthesizer-Equipment. Andere wiederum arbeiten ausschließlich mit Instrumenten, die per NES, Game Boy oder Commodore 64 entstehen. Der Name dieser Stilrichtung: Chiptune.

Der Ego-Shooter *Timesplitters 2* (2002) gehört zu den ältesten Beispielen, die den Erfolg von Chiptune-Soundtracks dokumentieren: So sind es ausgerechnet die Musikstücke der Minispiele *Anaconda*, *Astrolander* und *Retro Racer*, die mit ihren bewusst auf alt getrimmten Elektroniktönen am meisten auffielen. Deren Klang erinnerte an den legendären SID-Chip, der im Inneren eines C64 schlummert.

Die meisten künstlich auf alt getrimmten Soundtracks orientieren sich allerdings am NES, wozu auch Jake Kaufmans *Shovel Knight* (2014) zählt. Für die skurrile *Mega Man*-Hommage griff der gebürtige US-Amerikaner ausschließlich auf „Instrumente" zurück, die mit dem japanischen NES (Famicom) entstanden.

Heutzutage schöpfen Komponisten aus einer Masse an Optionen und mixen am liebsten Altes mit Neuem. Das hört ihr wunderbar bei Toby Fox' fantastischen Kampfmusiken des Rollenspiel-Hits *Undertale* (2015). Die klingen zunächst piepsiger als jeder Game Boy, steigern sich jedoch von Loop zu Loop und gipfeln in einem technisch bemerkenswerten Synthi-Orchester-Klang. Die Ergebnisse sind demnach retro und modern zugleich.

GEFÜHLTES RETRO

Manchmal sieht ein Spiel sehr modern aus und hat trotzdem einen gewissen Retrocharme. Gutes Beispiel: Sonys *Shadow of the Colossus*, das vor ein paar Monaten eine grafische Neuauflage für die PS4 verpasst bekam. Da die Entwickler jedoch ansonsten nichts Wesentliches veränderten, fingen sie gekonnt die Atmosphäre des Playstation-2-Originals ein. Nicht gelungen ist dies hingegen bei Square Enix' durchwachsener Polygon-Version des Action-Rollenspiels *Secret of Mana*.

In seltenen Fällen reichen ein paar Details aus, um uns das Gefühl älterer Spiele zu vermitteln. Dazu gehört das Indie-Jump&Run *Octahedron* (2018), obwohl es nur so vor knallbunten Neoneffekten und ungewöhnlichen Spielelementen strotzt. Allerdings sorgen das Design der simplen Plattformen, die überschaubar gestalteten Levels und der pechschwarze Hintergrund für ein dezentes 8-Bit-Flair, das uns entfernt an *China Miner* oder *Bounty Bob Strikes Back!* (beide 1984) erinnert.

DIE WIEDERGEBURT VERGESSENER GENRES

Authentisches Retro-Feeling muss nicht zwingend mit der Präsentation oder Atmosphäre eines Spiels einhergehen. Stattdessen kann es mit einer Idee oder einem Konzept zusammenhängen. Dies beweist der Durchbruch von Crowdfunding-Plattformen wie Kickstarter, Indiegogo oder Fig, weshalb wir wieder mit *Star Citizen* auf Weltraum-Action à la *Privateer* (1993) hoffen, uns dank *Pillars of Eternity* (2015) über klassische Rollenspiele im Stile von *Baldur's Gate* (1998) freuen und im kommenden Jahr gar ein neues *Shenmue* (1999) erhalten.

Kickstarter zeigt zudem, wie unterschiedlich der Retrobegriff interpretiert wird: Tim Schafers *Broken Age* (2014) mag für einige eine Art Retro-Experiment sein, weil es die totgeglaubten Point&Click-Adventures aus dem Grabe zog. Das gilt jedoch nicht für Deutsche, weil das Genre hierzulande bereits Jahre zuvor mit *Geheimakte Tunguska* (2006), *Edna bricht aus* (2008) und *The Book of Unwritten Tales* (2009) eine neue Blütezeit erfuhr.

Broken Age ist letztlich ein gutes Spiel, jedoch sind Grafik und Story von den alten Meilensteinen aus dem Hause LucasArts und Sierra Entertainment weit entfernt. Wer wirklich ein waschechtes Retro-Adventure erleben möchte, der greift besser zu *Thimbleweed Park* (2017) von Ron Gilbert und Gary Winnick. Die Hintergrundgrafiken erinnern mit ihren dunkelblauen Farbtönen nicht zufällig sofort an *The Secret of Monkey Island* (1990), werkelte doch dessen Originalkünstler Mark Ferrari am Zeichenbrett mit. Die Figuren hingegen ähneln aufgrund ihrer übergroßen Köpfe sowie schlichten Laufanimationen *Maniac Mansion* (1987) und *Zak McKracken* (1988).

Der entscheidende Retrofaktor bezieht sich auf Story und Rätsel: Die Geschichte wird in knappen Dialogen erzählt, während der Fokus des Spiels auf dem Sammeln und Kombinieren unzähliger Objekte liegt. Nahezu jeder LucasArts-Fan ist von dem Resultat begeistert und nimmt *Thimbleweed Park* wie einen Oldie wahr, der schon immer existiert hat und den man plötzlich auf dem Dachboden findet. Nur die Sprachausgabe verhindert den absoluten Retro-Effekt – aber die könnt ihr notfalls abschalten.

Es gibt einen ähnlichen Fall im Rennspiel-Sektor: das herrlich



Overload ist das Beste, was sich Fans des 360-Grad-Shooters *Descent* wünschen können. (Quelle: Revival Productions, LLC / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Fans von *Princess Remedy 2: In a Heap of Trouble* schwärmen von dem akkuraten ZX-Spectrum-Grafikstil. (Quelle: Ludosity / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

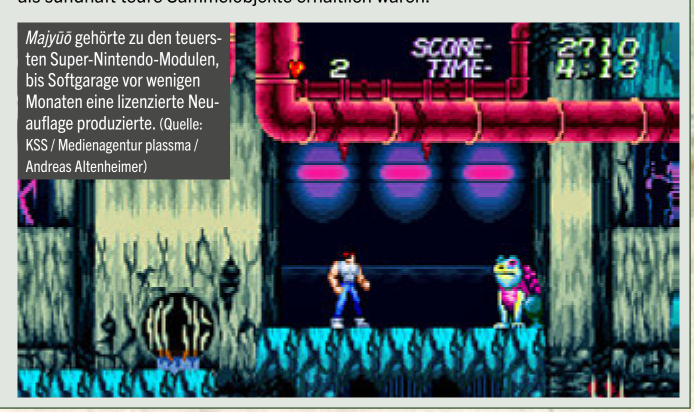
RETRO DANK REPRO

Warum sehnen wir uns eigentlich nach Retrospielen, wenn wir uns einfach ein altes Spiel kaufen könnten? Schließlich dürfte es genügend Geheimtipps geben, die selbst der größte Nerd noch nicht kennt. Doch wie kommen wir an die alten Klassiker heran?

Kopien aus dem Internet verbietet unser Ehrgefühl und das Durchstöbern von Flohmärkten und eBay kann mühselig und teuer sein. Ferner benötigt man die passende Hardware, was insbesondere bei alten PC-Spielen ein echtes Problem darstellt.
Aus dem Grund gehört die digitale Vertriebsplattform GOG.com zu den beliebtesten Anlaufstellen für Retro-Fans. Dort erwerbt ihr für ein paar Euro alte Klassiker von LucasArts (*Sam & Max Hit the Road*, 1993) über Electronic Arts (*Dead Space*, 2008) bis hin zu SSI (*Pool of Radiance*, 1988). Mehr noch: GOG garantiert, dass jeder Download ohne Kopierschutz auskommt und das Spiel somit wirklich dem Käufer gehört. Zudem sind die Oldies dank Patches und DOSBox auf modernen Windows-Plattformen lauffähig.
Der Hersteller Retro-Bit geht einen Schritt weiter und verkauft alte Spiele in Form von brandneu produzierten NES- und Super-Nintendo-Modulen. Im Gegensatz zu anderen Shops, die sogenannte „Reproduction Carts" anbieten, besorgt sich Retro-Bit die offizielle Lizenz und vermarktet somit eine legale Neuauflage. Dies ist besonders schick bei Titeln wie *Holy Diver*, *R-Type 3* und *Majyūō*, weil diese lange Zeit nur als sündhaft teure Sammelobjekte erhältlich waren.



Dank GOG kämpft ihr auf hochmodernen PCs gegen die grobpixeligen Kilrathi-Raumschiffe aus *Wing Commander 2*. (Quelle: Electronic Arts / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Majyūō gehörte zu den teuersten Super-Nintendo-Modulen, bis Softgarage vor wenigen Monaten eine lizenzierte Neuauflage produzierte. (Quelle: KSS / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

simple *Horizon Chase* (2015). Der ursprünglich für Tablet entwickelte Racer, der erst vor kurzem in einer Turbo-Version für PC und PS4 erschien, verzichtet bewusst auf eine reale Fahrphysik und setzt auf simple, kurvenreiche Höchstgeschwindigkeitsfahrten, in denen es einzig auf eure Reaktionsschnelligkeit ankommt. Zwar zeigt die Grafik kaum Gemeinsamkeiten mit seinen Quasivorläufern *Lotus Turbo Challenge* (ab 1990) oder *Top Gear* (ab 1992), doch gewannen die Entwickler immerhin deren Originalkomponisten Barry Leitch, der einen ganzen Sack voller Synthi-Melodien entwarf.

MEHR SPIEL, WENIGER STORY

Die Relevanz der Handlung in einem Videospiel ist ein selbst unter Retro-Fans umstrittener Punkt. Fakt ist: In den 1980er- und 1990er-Jahren war sie jenseits von Adventures und Rollenspielen eher ein nettes Beiwerk. Heute wird jedoch selbst jeder stupide Ego-Shooter mit massig Zwischensequenzen und Dialogen ausgestattet. Das gefällt nicht jedem, schließlich möchten manche lieber zocken statt zusehen.

Deshalb entsteht bei einigen Spielern das Verlangen nach Actionspielen, die ihre Geschichte wie zu Super-Nintendo-Zeiten allenfalls in einem knapp gehaltenen Intro wiedergeben. Eine Disziplin, in der das eigentlich fantastische *Iconoclasts* (2018) versagt, weil sich die gut geschriebenen Dialoge ständig zwischen das Spielgeschehen schieben. *Super Time Force* (2014) versucht es immerhin mit einem Kompromiss: Die einzelnen Levels kommen zwar ohne Störung aus, doch dazwischen müsst ihr relativ lange Story-Sequenzen überstehen.

Am anderen Ende unserer Beispielskala lauert das aktuelle *Doom* aus dem Jahre 2016. Der Ego-Shooter ist technisch auf der Höhe der Zeit und lockt mit einem brillanten Industrial-Metal-Soundtrack, weshalb das Spiel eigentlich gar nichts mit Retro zu tun hat. Doch umso erfrischender ist der Plot, der das Genre herrlich aufs Korn nimmt: *Doom* deutet zunächst einen ähnlichen Verlauf wie andere moderne Actionspiele an, bis ihr per Bildschirm von einem Kerl zugequatscht werdet. Das stinkt der Spielfigur so sehr, dass sie den Bildschirm zertrümmert und ihr euch ohne weitere Verzögerung in die Action stürzen könnt. Großartig!

SCHWEISS UND RETROBLUT

Die folgenden Beispiele haben ebenso auf den ersten Blick nichts mit Retro zu tun und decken doch einen wichtigen Bereich ab. Die Rede ist vom Schwierigkeitsgrad, den Entwickler im Zuge der Massenmarkttauglichkeit immer weiter nach unten geschraubt haben. Seien es automatische Speicherpunkte, unendlich viele Leben oder ein optischer Wegweiser, der jedwedes Verlaufen verhindert – all diese Komfort-Zugeständnisse rauben dem erfahrenen Zocker die Herausforderung.

So mancher würde nun die *Souls*-Spiele von From Software (ab 2009) als ein perfektes Gegenbeispiel anführen, eben weil sie so unbarmherzig schwer sind. Allerdings hält der Vergleich nur beim fehlenden Wegweiser stand. Ansonsten passen weder die übertrieben großen Endgegner mit ihrer starken Ausdauer noch das komplexe Konzept mit den Seelen oder die Gefahr, von Online-Spielern überfallen zu werden.



Sam's Journey orientiert sich an 16-Bit-Klassikern und läuft trotzdem auf einem stinknormalen C64. (Quelle: Knight of Bytes / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Neben der herrlichen 8-Bit-Grafik begeistert *Shovel Knight* vor allem mit seinem Soundtrack, dessen Instrumente mithilfe eines Famicom entstanden. (Quelle: Yacht Club Games / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Ein deutlich besseres Beispiel für eine Rollenspiel-typische Herausforderung wie in den guten alten Zeiten ist der Titel *Legend of Grimrock* (2012). Wie in *Dungeon Master* (1987) bewegt ihr euch nur blockweise durch die 3D-Kerker, dürft euch in den Hack&Slay-Kämpfen kaum Fehler erlauben und müsst immer knackigere Schalterrätsel lösen.

Ebenfalls erstaunlich retrolastig ist *Divinity: Original Sin 2* (2017), das just vor wenigen Wochen mit der *Definitive Edition* ein großes Update spendiert bekam. Entwickler Larian Studios verknüpft zwei Konzepte, die eigentlich als ausgestorben galten: den Detailgrad aus *Ultima 7: The Black Gate* (1992) als Vorbild für die Spielwelt und unzählige Objekte, die Spieler nach Belieben nehmen, benutzen oder manipulieren dürfen.

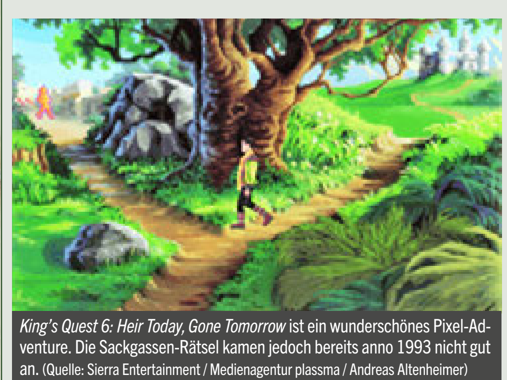
Die Kämpfe wiederum orientieren sich an Taktikbrocken wie *Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge* (1992) oder Strategie-RPGs à la *Final Fantasy Tactics* (1997). Deshalb kommt ihr im klassischen Schwierigkeitsgrad nicht weit, wenn ihr blind auf eure Gegner eindrescht. Nur wer seine vier Recken taktisch klug auf dem Schlachtfeld verteilt und die Beschaffenheit der Umgebung sinnvoll nutzt, hat eine reelle Siegchance.

MAN KANN ALLES ÜBERTREIBEN

Bei aller Liebe zu alten Klassikern gibt es Grenzen, die keiner mehr überschreiten mag.

Fans von Point&Click-Adventures haben jedenfalls keine Lust auf schlecht steuerbare Actionsequenzen wie in *Manhunter: New York* (1988) oder Objekte, die man früh im Abenteuer ergattert und zu einem späteren Zeitpunkt zwingend zum Lösen des Spieles benötigt (siehe praktisch jedes *King's Quest* von Sierra Entertainment). Gleichermaßen out ist die bockige Tanksteuerung, so wie wir sie 1996 in den ersten *Resident Evil*-Spielen oder dem alten *Tomb Raider* von Core Design kennenlernten. Sie war selbst in ihrer Blütezeit hinderlich und erschwerte einigen Spielern den Umstieg von 2D auf 3D.

Zu guter Letzt mag niemand ruckelnde 3D-Grafiken, wie sie zu Amiga- oder C64-Zeiten zum schlechten Ton gehörten. Besonders üble Beispiele sind die Action-Adventures von Incentive Software. Ob *Driller* von 1987 oder *Castle Master* aus dem Jahr 1990, diese Titel benötigten auf 8-Bit-Computern mehr als eine Sekunde pro Frame (!).



King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow ist ein wunderschönes Pixel-Adventure. Die Sackgassen-Rätsel kamen jedoch bereits anno 1993 nicht gut an. (Quelle: Sierra Entertainment / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Der extrem langsame Bildaufbau von *Driller* ist eine echte Geduldsprobe, heute wie damals schon! (Quelle: Incentive Software / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

BALLERN WIE FRÜHER

Eines der größten Täuschungsmanöver, die zahlreiche Möchtegern-Retrospiele begehen, bezieht sich auf das Leveldesign. Besonders betroffen sind Ego-Shooter wie *Immortal Redneck* oder *Strafe* (beide 2017): Sie versprechen zunächst ein ganz klassisches Shooter-Erlebnis in Form von *Doom* (1993) oder *Quake* (1996). Jedoch setzen sie gleichzeitig auf ein Rogue-Konzept, weshalb die Levels nicht per Hand, sondern via Algorithmus entstehen. Mit Verlaub: Das geht aus Sicht eines Veteranen gar nicht!

Natürlich gibt es Rogue-Spiele seit den 1980er-Jahren, allen voran das namensgebende *Rogue*. Allerdings beschränken sich diese Titel auf eine schlichte Grafik und das Erforschen simpler Höhlen, weshalb das Zufallsprinzip funktioniert. Doch je komplexer eine Welt, desto mehr fallen zufallsgenerierte Elemente auf. Levels wirken dadurch lieblos. Allein deshalb kann ein 3D-Shooter wie *Immortal Redneck* kein echtes Retro-Feeling erzeugen.

Das absolute Gegenteil stellt das brandneue *Overload* dar, ein Revival des 360-Grad-Shooters *Descent* (1995). Egal ob verwinkelte Tunnel, aggressive Robotergegner oder die dramatische Flucht durch den Exit-Schacht, weil der Reaktor eines Levels zu explodieren droht: Sämtliche Elemente fühlen sich 1:1 wie das Original an und versprühen exakt den gleichen Charme. Da große Teile des damaligen Entwicklerteams an Bord sind, ist dies aber auch nicht verwunderlich.

Jetzt machen wir einen kleinen Abstecher zurück zur Retrografik und weisen auf Titel wie *One More Dungeon* (2015) hin. Dabei handelt es sich um einen weiteren Ego-Shooter mit Rogue-Elementen, der aufgrund seiner Technik auffällt. So sehen die eckigen Wände und Böden stark verpixelt aus, während sämtliche Gegner platt wie eine Flunder sind – also ähnlich wie in den Urgesteinen *Catacomb 3-D* (1991) und *Shadowcaster* (1993). Demzufolge gibt es inzwischen einen Markt für 3D-Retrospiele, die gezielt die Technikschwächen der 1990er kopieren.

NOSTALGIE IM SPRUNG

Natürlich kämpften auch viele C64- und NES-Spiele mit technischen Unzulänglichkeiten, die sogar das Spieldesign beeinträchtigten. Zu den bekanntesten Kinderkrankheiten gehört die Rückkehr getöteter Gegner, was selbst in legendären Spielen wie der *Mega Man*-Reihe (ab 1987) geschah: Wenn ihr durch einen Level marschiert seid und zwischendurch einen Gegner eliminiert habt, war der Widersacher zu einem späteren Zeitpunkt wieder quicklebendig. Dahinter steckte kein Kalkül der Programmierer, sondern eine Ersparnis zugunsten des knappen Hauptspeichers der Konsole. Das Spiel merkte sich schlichtweg nicht, welche Gegner ihr bereits erledigt habt. Ergo platzierte es sie stets aufs Neue, während ihr euch durch die Levels bewegt habt.

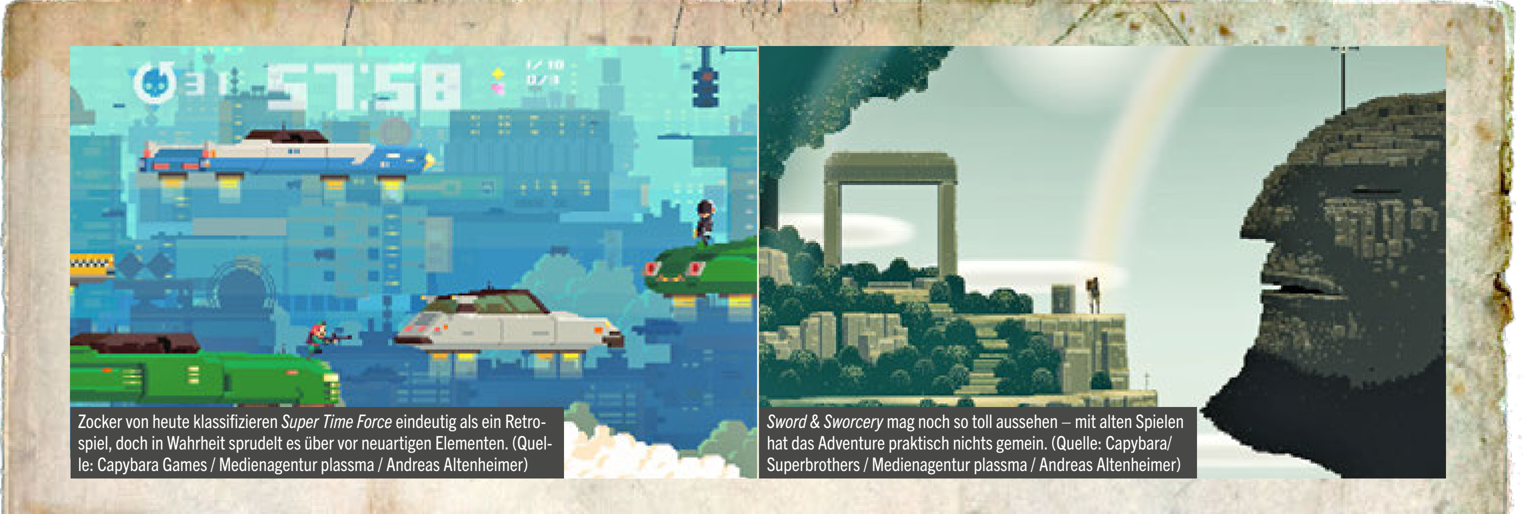
Ihr dürft dreimal raten, was die Retroszene daraus macht. Richtig, ein Feature! Das gilt unter anderem für das aktuelle *The Messenger*, eine 8-Bit-/16-Bit Hommage an Tecmos *Ninja Gaiden* (ab 1988).



Ein liebevolleres Retro-Erlebnis als *Sonic Mania* gibt es nicht. (Quelle: SEGA / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Abseits der knallbunten Farben könnte *Super Cyborg* der verlorene Zwillingsbruder von Konamis *Probotector* sein. (Quelle: Artur Games / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Zocker von heute klassifizieren *Super Time Force* eindeutig als ein Retrospiel, doch in Wahrheit sprudelt es über vor neuartigen Elementen. (Quelle: Capybara Games / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Sword & Sworcery mag noch so toll aussehen – mit alten Spielen hat das Adventure praktisch nichts gemein. (Quelle: Capybara/ Superbrothers / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

Dort tauchen erledigte Gegner ebenfalls wieder auf, sobald ihr euch zu weit von ihnen entfernt habt und zurückkehrt. Nur handelt es sich hier eben nicht um ein technisches Problem, weil moderne PCs und die Nintendo Switch genügend Speicher für unzählige Feinde übrig haben dürften.

Allgemein ist das Jump&Run-Genre aufgrund der klassischen Seitenansicht prädestiniert für Retro, obwohl es Gegenbeispiele gibt. Das 2010 veröffentlichte *Super Meat Boy* könnte jedenfalls kaum weiter von den Klassikern entfernt sein. Es bietet unendlich viele Leben, einen ungewöhnlich steil ansteigenden Schwierigkeitsgrad und eine schwindelerregende Spielgeschwindigkeit. Mehr noch: In der Anleitung erklären die Designer ganz konkret, wie sie sich von *Super Mario* & Co. abheben und das Jump&Run-Genre modernisieren wollen.

KLASSIKER IN ALTEM GEWAND

Wie man Retro richtig macht, zeigt das ungemein liebevolle *Sonic Mania* (2017). Es baut grafisch auf die alten Episoden für das Sega Mega Drive auf und nutzt die moderne Technik einzig und allein für ein satteres Farbspektrum sowie minimal verbesserte Animationen. Während viele Levels wie eine 1:1-Kopie aussehen, überrascht uns das Spiel immer wieder mit Abschnitten, Welten und Gegnern, die komplett neu sind. Der einzige Aspekt, der sich spürbar von den Originalen unterscheidet: Ein paar Endgegner sind überraschend biestig und ausdauernd.

Unterm Strich ist *Sonic Mania* einer der größten Erfolge der Retrobewegung, denn es wird von Spielern wie Kritikern tausendfach besser angenommen als die klassischen Fortsetzungen. Diese sind größtenteils mit unnötigen Spielelementen überladen, nerven mit wirren Kamerafahrten und vergraulen die Fans mit peinlich geschriebenen Dialogen.

NEUES FUTTER FÜR EINGESTAUBTE HARDWARE

Ein weiterer Schritt in Richtung Retro sind Spiele, die nicht nur im Geiste, sondern tatsächlich auf einem alten System entstehen. So erscheinen sporadisch neue Games für Dreamcast, NES und den C64. Apropos C64: Das Jump & Run *Sam's Journey* (2017) gehört besonders gelobt. Es läuft auf einem stinknormalen Brotkasten und kann spielerisch sowie grafisch mit SNES-Klassikern à la *Super Mario World* (1990) konkurrieren. Man könnte also von einem 16-Bit-Retrogame für ein 8-Bit-System reden.

Noch mehr Retro findet ihr nur in der Welt der unveröffentlichten Spiele: Gelegentlich wird ein vormals eingestelltes Werk ausgegraben und plötzlich in einer limitierten Neuauflage verkauft. Zu den ersten bekannten Fällen zählte das Action-Jump&Run-Werk *Nightmare Busters*, das nicht nur auf einem Original-SNES entwickelt wurde, sondern 2013 ausschließlich für die alte Konsole erschien und inzwischen ein begehrtes Sammlerobjekt ist.

Diesen Luxus erlaubt sich Strictly Limited Games nicht: Sie lizenzierten lieber das nie fertiggestellte Jump & Run *Hardcore* der *Battlefield*-Schmiede Dice, das vor über 20 Jahren am Amiga und Mega Drive entstand. Für das folgende Jahr ist eine Veröffentlichung für PS4 und Playstation Vita geplant.

NINTEN'DOES

Derweil erkannte sogar Nintendo die Retrozeichen und wagte mit der Wii ein interessantes Projekt: die erstmalige Veröffentlichung von japanischen Geheimtipps für den westlichen Markt, beispielsweise *DoReMi Fantasy* oder *Sin and Punishment*. Das Experiment war erfolgreich genug, weshalb 2015 auf der Wii U mit *Earthbound Beginnings* ein komplexes NES-Rollenspiel in einer englischen Version debütierte.

Und natürlich muss in diesem Zusammenhang auch *Star Fox 2* erwähnt werden, das eigentlich schon im Jahr 1996 fertiggestellt wurde und für SNES erscheinen sollte. Allerdings entschied sich Nintendo aufgrund der neuen Konsolengeneration dagegen und verzichtete auf die Produktion der Module. Bereits seit geraumer Zeit geistert im Internet eine nahezu fertige Version des Spiels, deren Download natürlich illegal ist. Doch vor einem Jahr geschah das Wunder: Nintendo baut das Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System – und packt als Bonusspiel eine komplette, fehlerbereinigte Version des 3D-Titels bei!

Allein dieses Beispiel sollte allen Mut machen, die das Gefühl haben, dass früher alles besser war. Denn im Prinzip gibt es für jede Art von Spiel einen Markt, der sich zu erschließen lohnt. Anderenfalls hätte sich ein alter Haudegen wie Bob Bates kaum erlaubt, im Jahr 2017 ein neues Text-Adventure (!) namens *Thaumistry: In Charm's Way* zu verkaufen. ❑



Mit *The Messenger* gelang Entwickler Sabotage ein toller *Ninja Gaiden*-Klon, der im Spielverlauf die Grenzen des Originals durchbricht. (Quelle: Devolver Digital / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)



Thimbleweed Park fühlt sich wie der verlorene Bruder von *Maniac Mansion* und *Zak McKracken* an. (Quelle: Terrible Toybox / Medienagentur plassma / Andreas Altenheimer)

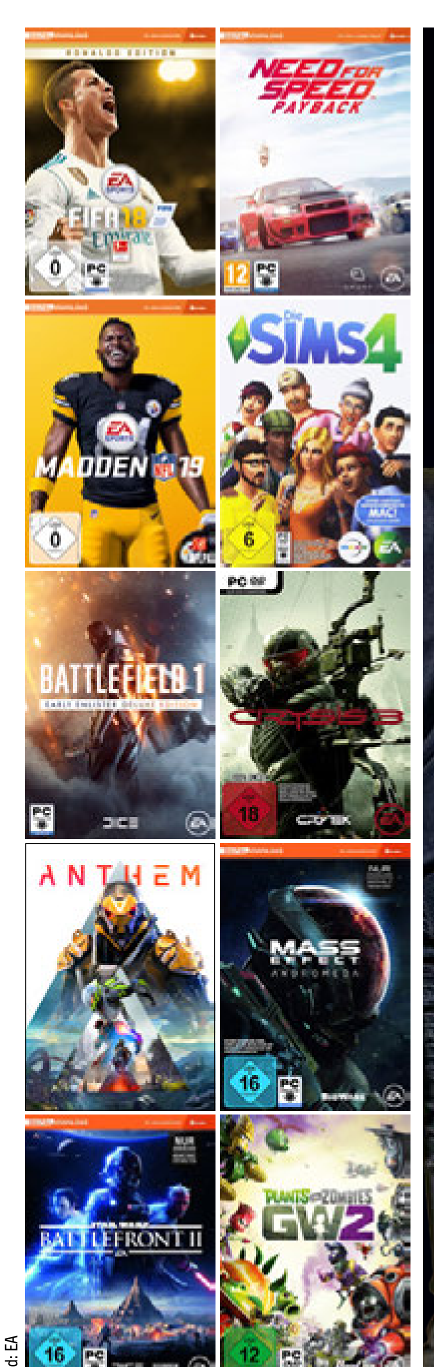


Bild: EA

Flatrate-Gaming **à la EA**

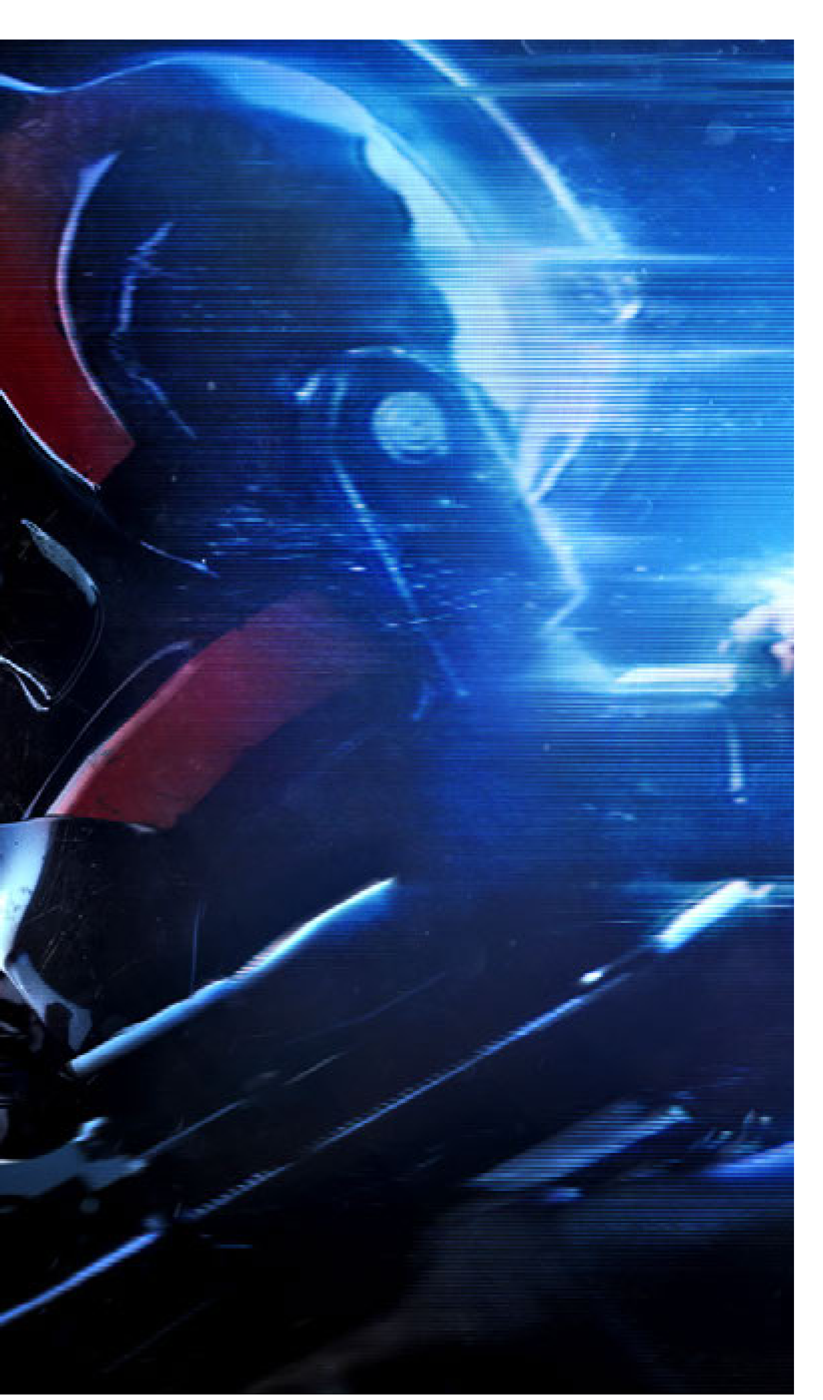
Origin Access bietet Spielern gegen einen monatlichen Betrag Zutritt zu einer breiten Palette EA-Spieletitel. Jetzt launcht der Publisher seine Premium-Variante. **Von:** Alexandros Bikoulis

In anderen Bereichen der Unterhaltungsindustrie konnten sie schon Fuß fassen und gehören deshalb zur Abendgestaltung des Otto Normalverbrauchers dazu: Flatrate-Angebote mit massig Inhalt, die einen kleinen monatlichen Obolus voraussetzen. Als Gamer konnte man dagegen nur neidisch auf das riesige Angebot eines Flatrate-Anbieters vom Kaliber Netflix schielen, auch wenn es einige Alternativen im Bereich Gaming gibt und gab. Wir haben uns EAs Premium-Flatrate für Spieler genauer angeschaut und überprüft, ob sich das Angebot von Electronic Arts auch wirklich lohnt.

DIE FLATRATE-ALTERNATIVEN

Flatrate-Gaming ist per se nichts Neues: Die Telekom hatte bereits 2005 einen Service eingerichtet, der für 10 Euro im Monat 120 Titel unterschiedlichster Publisher und Studios umfasste. Schaut man heute auf Portale wie Amazon Prime, Spotify oder eben Origin Access, war die Telekom mit der Idee „Spiele auf Abruf" und dem eigenen Portal Gamesload.de ziemlich weit voraus. Heutzutage hat sich das Spektrum für Spieler etwas erweitert und große Publisher wollen auch bei Flatrate-Angeboten mitmischen. Microsoft und Sony haben beispielsweise mit dem Xbox Game Pass und Playstation Now ein ähnliches Konzept auf den Markt gebracht wie EA.

Bei Microsofts Pendant kann man beispielsweise für 10 Euro monatlich aus über 100 Spielen wählen. Ähnlich wie bei Netflix wer-



den hier jeden Monat einige Titel entfernt, andere aber dafür hinzugefügt. Neben brandneuen Exklusivtiteln für die Xbox One umfasst die Bibliothek eine große Anzahl an Xbox-360-Spielen, da das Angebot primär an Konsoleros gerichtet ist. Mit der Play-Anywhere-Philosophie der Redmonder Softwareschmiede ist der Service auch für PC-Spieler nicht uninteressant, da eine Handvoll an Spielen so auch am heimischen Rechner genutzt werden können. Daneben sind Einkäufe bis zu 20 Prozent rabattiert, man ist offensichtlicherweise aber auf den Xbox-Store beschränkt.

Bei Sonys Playstation Now ist das etwas anders, hier laufen die Spiele auf Sony-Servern und per Stream gelangen diese auf den heimischen Schirm. Ihr benötigt hier deshalb einen Mindestdatendurchsatz von 5 Mbits, ein Download-Feature soll laut Gerüchten Ende des Jahres jedoch nur für PS4-Titel kommen. Mit über 600 Titeln umfasst Sonys Gaming-Bibliothek eine Vielzahl von Publishern, enthält einen Blumenstrauß an tollen Titeln wie *Red Dead Redemption* oder *God of War* und ist für 15 Euro das bisher größte Angebot im Flatrate-Gaming-Bereich, das ihr auch am PC in Anspruch nehmen könnt. Der Haken hier ist natürlich die Abhängigkeit von fremder Hardware. Zudem wird eine ständige Online-Verbindung für den Stream vorausgesetzt und ihr müsst euch mit den Frametimes und der Grafik einer Konsole sowie mit Streaming-Artefakten und Server-Latenzen zufrieden geben.

Nvidia bietet mit Geforce Now einen aktuell in einer kostenlosen Betaphase laufenden Streaming-Service für das Nvidia Shield, den PC und Mac an. Die eigentliche Flatrate könnt ihr aber nur in Kombination mit dem Nvidia Shield nutzen, da hier ein Kontingent an frei verfügbaren Spielen inklusive ist – PC-Spieler oder Mac-Nutzer müssen die Spiele kaufen oder schon im Vorfeld besitzen, um in den Genuss der bereitgestellten Nvidia-Hardware zu kommen. Einen ganz besonderen Ansatz verfolgt Humble Bundle. Hier gibt es nicht nur tolle, vorkuratierte Bündelangebote für wenig Geld, sondern auch einen Flatrate-Service inklusive einer Gaming-Bibliothek. Wer zunächst also ein monatliches Abonnement für knapp 10 Euro (12 US-Dollar) abschließt, bekommt nicht nur regelmäßig DRM-freie Videospiele zum Download angeboten, sondern hat auch Zugriff auf die Bibliothek „Humble Trove“. Diese umfasst mehr als 60 DRM-freie

WARUM EINEN PREMIUM-SERVICE? WAS SAGEN DIE SPIELER DAZU?

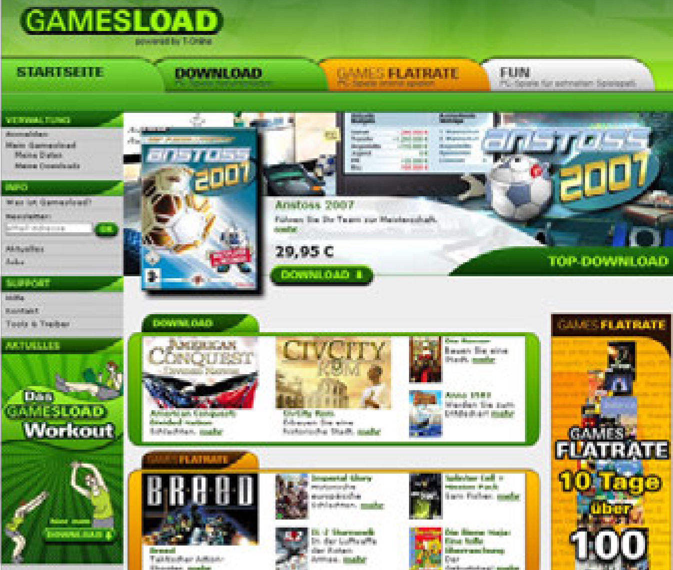
Electronic Arts ist ein Urgestein der Videospielindustrie und wurde bereits 1982 von Trip Hawkins gegründet. Bekannt wurde der kalifornische Publisher vor allem durch die eigenen Sportserien *Madden NFL* und *FIFA*, hat aber seit den 80ern das eigene Portfolio stetig erweitert und so manchen All-Time-Favourite hervorgebracht. EA war bereit, sich kurz zum Flatrate-Abomodell zu äußern.

PC Games: Was waren die Beweggründe, zwei Jahre nach der Einführung von Origin Access eine Premium-Version des Services zu veröffentlichen?

Electronic Arts: Wir haben vor einigen Jahren damit angefangen, stetig unsere Abonnement-Services auszubauen. Grund dafür ist die simple Beobachtung, dass dieser Bereich innerhalb der Gaming-Industrie kontinuierlich wächst. Wir glauben außerdem, dass solche Abo-Angebote unsere Industrie grundlegend verändern werden, so wie es schon in anderen Medien – wie etwa Video und Musik – innerhalb der letzten Jahre passiert ist. Mit unserem neuesten Abo-Angebot, Origin Access Premier, bieten wir Gamern außerdem noch mehr Gegenwert und Entscheidungsfreiheit, wenn es darum geht, wie sie spielen wollen.

PC Games: Wie werden die von euch angebotenen Spiele-Flatrates bisher von der Spielerschaft angenommen?

Electronic Arts: Seitdem wir Origin Access Premier gestartet haben, nehmen unsere Spieler das Angebot bereitwillig an, unlängst zeigte sich das mit der Veröffentlichung von EA Sports *Madden NFL 19*, welches dieses Jahr übrigens wieder auf dem PC erschien. Wir freuen uns darauf, die kontinuierliche Interaktion der Spieler und das Wachstum des Services zu sehen, wenn wir Premier-Nutzern mehr Spiele und Inhalt anbieten und so Gamern mehr Möglichkeiten geben, sich mit ihren Lieblings-PC-Spielen zu beschäftigen.



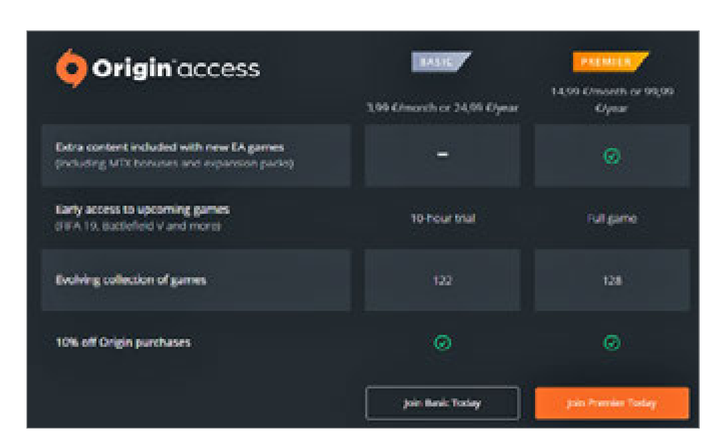
Der Service Gamesload von der Telekom war damals seiner Zeit voraus. Gamesload gibt es heute zwar noch, aber es wird kein Flatrate-Service mehr angeboten.

Spiele, die auch nach Ablaufen des Abos weiterhin spielbar bleiben.

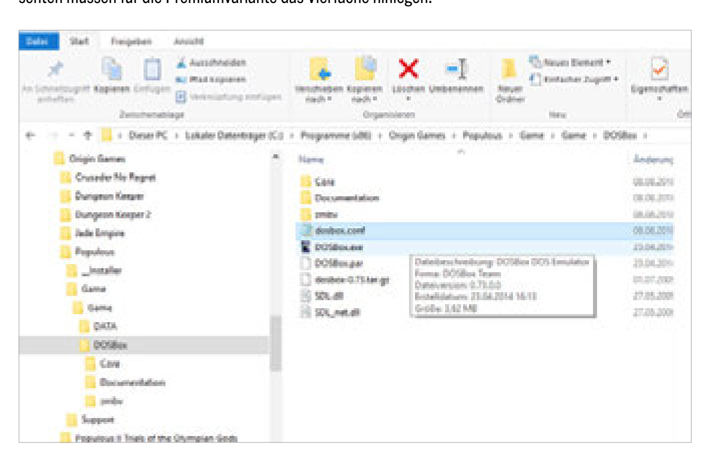
EAS STÜCK VOM KUCHEN

EA hatte bereits 2014 exklusiv für die Xbox den Service „EA Access“ gestartet und zwei Jahre später mit „Origin Access“ im Grunde das gleiche Angebot PC-Spielern weltweit zugänglich gemacht. Dieses umfasst – während diese Zeilen geschrieben werden – 122 Titel unterschiedlicher Publisher, die in Electronic Arts eigener Spielebibliothek, dem „Vault“, aufgerufen werden können. Darunter befinden sich Klassiker wie die *Ultima*-Reihe oder *Dungeon Keeper*, aber auch moderne Spiele wie *Battlefield 1*, *FIFA 17* oder *Mad Max*. Alle Spiele sind gerade mal für 4 Euro monatlich oder 25 Euro pro Jahr zu haben und können gespielt werden, solange ein Abo besteht.

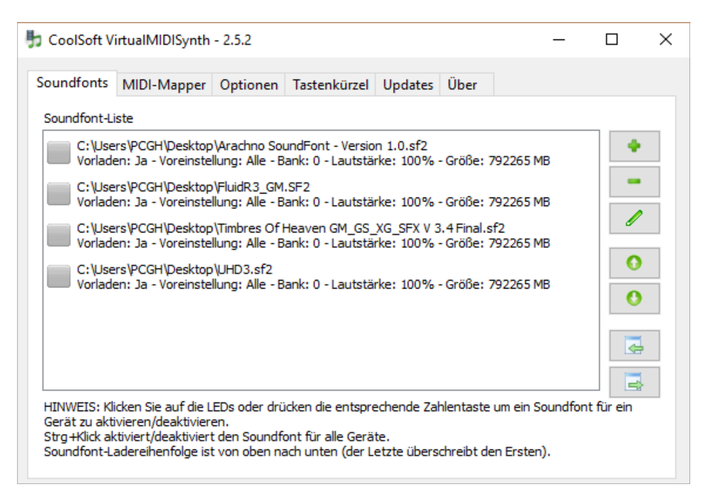
Schlüsselt man die 122 Spiele innerhalb des Origin Access Basic anhand des Veröffentlichungsjahres auf, sind 21 davon vor der Jahrtausendwende veröffentlicht worden, das entspricht 17,21 Prozent der gesamten Bibliothek. Die Nullerjahre sind mit 14,75 Prozent respektive 18 Titeln vertreten, unter denen sich Perlen wie *Dead Space*, *Mass Effect* oder *Batman: Arkham Asylum* tummeln. Das Gros des gesamten Vaults machen aber Spiele aus, die zwischen 2011 und 2018 veröffentlicht wurden – ganze 66,4 Prozent. Dort findet ihr beispielsweise *Titanfall 2* oder *This war of Mine*. Mit nur zwei Titeln beziehungsweise 1,64 Prozent fällt 2018 natürlich am schwächsten aus.



Das Angebot der Tarife Basis und Premier unterscheidet sich nicht sonderlich, der Preis schon: Interessenten müssen für die Premiumvariante das Vierfache hinlegen.



Den Dosbox-Ordner findet ihr unter dem Installationspfad von Origin. Sucht nach der Dosbox-Config-Datei; Ort und Name können von Spiel zu Spiel variieren.



Mit Coolsofts VirtualMIDISynth ist es euch möglich, bestimmte Soundfonts einzuladen. Auf der Website sind auch einige freie Soundfonts hinterlegt.

SEKT STATT SELTERS

Origin Access Premier baut auf dem Basic-Tarif auf, sodass aktuell sechs weitere Titel hinzukommen, darunter Blockbuster wie *Star Wars: Battlefront 2*, *A Way Out* oder *FIFA 18*. Bei einer Preissteigerung von knapp 275 Prozent von 4 auf 15 Euro im Monat oder von 25 auf 100 Euro im Jahr muss natürlich mehr drin sein als nur fünf Titel aus dem Jahr 2018 und einer Digital Deluxe Edition der *Sims*.

Mit den 15 Euro pro Monat Nutzungsgebühr gewährt EA euch einen verfrühten Zugang zu brandneuen Spielen: Ganze fünf Tage vor offiziellem Release könnt ihr kommende EA-Titel wie *Battlefield 5*, *FIFA 19* oder *Anthem* uneingeschränkt in vollem Umfang spielen. Damit habt ihr nicht mehr nur ein Zeitfenster von zehn Stunden wie im Basic-Tarif zur Verfügung, sondern uneingeschränkten Zugriff darauf – Voraussetzung ist natürlich, dass ihr das Abo weiterhin bezahlt. Electronic Arts legt aber noch eine Schippe drauf: Alle Zusatzinhalte – DLCs, Expansion-Pakete und sonstiger Bonus-Content – sind für Origin-Access-Premier-Nutzer im Paket enthalten. Die Krux an diesem Angebot liegt bei den allseits beliebten Mikrotransaktionen, die selbst in einem Flatrate-Angebot auftauchen: Nutzer von Premier erhalten laut Werbeversprechen Boni für Mikrotransaktionen. Wie diese im Endeffekt aussehen werden, ist bis Redaktionsschluss nicht klar. Neben einem klassischen Rabatt könnte es in regelmäßigen Abständen frei verfügbare Lootboxen für Premier-Nutzer geben.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Wer heutzutage mit einer 64-Bit-Architektur Klassiker auf einem modernen Windows-10-System spielen will, wird nicht darum herum kommen, seinem Rechner etwas unter die Arme zu greifen. Hierfür muss nämlich eine virtuelle Maschine erzeugt werden, die das Disk Operating System von Micorsoft (MS-DOS) sowie einige Hardwarekomponenten wie einen Intel i486 oder Pentium Prozessor emuliert. Innerhalb Origin Access verwendet EA bei DOS-Spielen Dosbox als Emulator, der besagte 30 Jahre alte Hardware und Betriebssystem simuliert. Beim Testen einiger Klassiker konnten keine groben Probleme festgestellt werden, Electronic Arts hat hier also die Hausaufgaben gemacht und liefert eine reibungslose Nostalgieerfahrung ab.

Dennoch gibt es etwas zu mäkeln, denn die alten Spiele enthalten keinerlei Informationen zur Steuerung, zum Gameplay oder zu der Hintergrundstory. Vor allem die Bedienung sollte im Vorfeld dem Gamer von heute nahegebracht werden, um Frustration zu vermeiden; zudem ist die Information sonst nirgends hinterlegt. Wer nicht über Trial-and-Error selbst auf das Button-Layout kommen will, muss hier zunächst im Netz nach einer Gebrauchsanweisung suchen.

DOSBOX-TUNING

Die Dosbox in Origin läuft zwar einwandfrei, aber vielleicht seid ihr mit den Voreinstellungen nicht zufrieden? Wir haben uns deshalb schlau gemacht, wie man Sound und Grafik generell etwas aufpolieren kann.

Grafischer Durchblick: Richtigen Output und Scaler wählen. Origin installiert passenderweise den Dos-Emulator Dosbox bereits mit, sofern dieser benötigt wird. Damit ihr aber in der Lage seid, einige Optionen zu verändern, müsst ihr zunächst an die .config-Datei des Emulators herankommen. Diese befindet sich im Installationsverzeichnis des Spiels, je nach Spiel variieren Ort und Name der .config-Datei etwas. Klickt euch also durch die einzelnen Ordner und haltet Ausschau nach „dosbox.config“.

Wenn ihr die Datei nun im Editor öffnet, könnt ihr Veränderungen am Emulator vornehmen. In der Sektion „SDL“, was für Simple Direct Media steht und eine Multimedia-Bibliothek darstellt, findet ihr den Punkt „output“ und „fullresolution“. Wechselt ihr zu einer anderen Output-Methode, sollte hier „surface“ stehen, da dieser keinen Scaler respektive keine Aspect Correction erlaubt. Für moderne Full-HD-Displays wechselt ihr von „fullresolution=original“ zu „fullresolution=1920 x 1080“ – ihr könnt diesen Wert natürlich an euren Bildschirm anpassen. Opengl

BILDVERGLEICH DER OUTPUT-MODI

Dosbox bietet euch mehrere unterschiedliche Methoden an, die Ausgabe der Bildinformation zu rendern. Zur Auswahl stehen mehrere APIs, um in unserem Fall 2D-Texturen mit einer Hardware-Beschleunigung zu erreichen. Openglnb erzeugt durch Verzicht auf einen bilinearen Filter die besten Resultate (nb= no bilinear; Pixel bleiben pixelig).



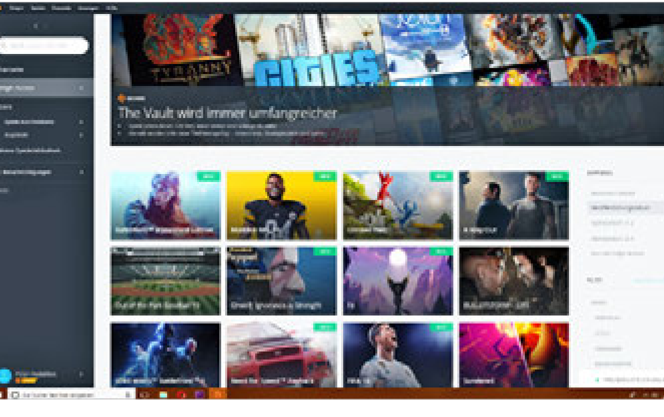
ohne bilinearen Filter („openglnb") liefert dabei das visuell beste Ergebnis, probiert aber ruhig etwas mit den Einstellungen herum.

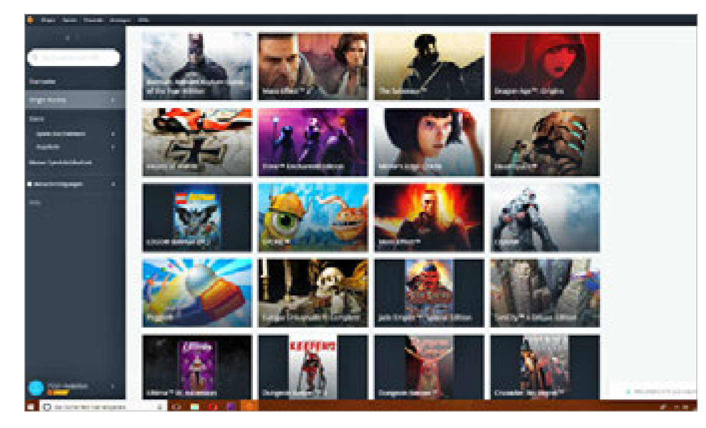
Um den Output an moderne Bildschirme anzupassen, muss das Bild skaliert werden. Dafür wird aus der vorhandenen Bildinformation mittels Verrechnung und Interpolation der Pixel neues Bildmaterial generiert, sodass aus den 320 × 240 Pixeln von damals mehr als das Fünffache auf modernen Full-HD-Bildschirmen angezeigt werden kann. Ihr findet innerhalb der .config-Datei unter „render" die verschiedenen Interpolations-Algorithmen. Sollte der Scaler dort auf „none" stehen, arbeitet Dosbox mit einer bilinearen Filterung, sodass das Bild sehr unscharf wirkt. Mit „normal2x" oder „normal3x" skaliert ihr das Bild über die Nearest-Neighbour-Funktion: Das ausgegebene Bild ist dadurch sehr pixelig. Wählt am besten „advmame2x", da hier Kanten und Ecken besser geglättet werden und das Bild damit viel ruhiger aussieht. Damit verschwindet zwar der Treppenstufeneffekt aus dem Nearest-Neighbour-Algorithmus und der Filter wirkt artistischer, Schrift in textlastigen Spielen könnte aber Probleme bereiten.

Klarer Sound: 30 Jahre alten Spielen den Sound der Neuzeit verpassen. Alte Spiele verwenden mitunter den Industriestandard MIDI für Klänge und Töne. Dabei werden keine Dateien mit Soundinformation im klassischen Sinne abgespielt, sondern MIDI-Dateien geben Spezifikationen an den Synthesizer auf der Soundkarte durch, der diese dann interpretiert und Klänge erzeugt. Je nachdem, wie dies damals hardwareseitig gelöst wurde, konnte der Sound eines Spiels sich teilweise von Computer zu Computer drastisch unterscheiden. Unter Windows hört sich die Interpretation von MIDI-Sounddateien durch den „Microsoft GS Wavetable Synth" immer recht schwach an, da hier Effekte wie Reverb oder Chorus fehlen. Mit VirtualMIDISynth (beziehbar unter www.coolsoft.altervista.org/en/virtualmidisynth) könnt ihr einen Live-MIDI-Stream rendern und diesen mit verschiedenen Soundfonts mit besseren Samples interpretieren. Ladet euch also zunächst den VirtualMIDISynth herunter und installiert diesen. Auf der Seite von Coolsoft sind zudem einige Soundfonts verlinkt, die ihr mit eurem Dosbox-Spiel ausprobieren könnt. Achtet aber darauf, dass der Soundfont im .sf2- und nicht im komprimierten .sfark-Format vorliegt. Sollte dies jedoch der Fall sein, müsst ihr über einen Konverter die Datei zunächst entpacken, bevor ihr sie verwenden könnt. Auf www.deluge.co findet

Die Spiele (Origin Access Premier in Klammern)

Zeitraum	Spieletitel	Anteil (%)	Beispiele
1981–1999	21	17,21 (16,54)	*Ultima*-Reihe, *Populous*, *Wing Commander*-Reihe, *Dungeon Keeper*-Reihe
2000–2010	18	14,75 (14,17)	*Europa Universalis 3*, *Crysis*-Reihe, *Mass Effect*-Reihe, *Dead Space*-Reihe
2011–2015	42 (43)	34,43 (33,07)	*FIFA*-Reihe, *Star Wars: Battlefront*, *Prison Architect*, *Pillars of Eternity*
2016–2017	39	31,97 (30,71)	*Battlefield 1*, *Titanfall 2*, *Darksiders: Warmastered Edition*, *The Surge*
2018	2 (7)	1,64 (5,54)	*Orwell: Ignorance is Strength*, *Bulletstorm Lite*



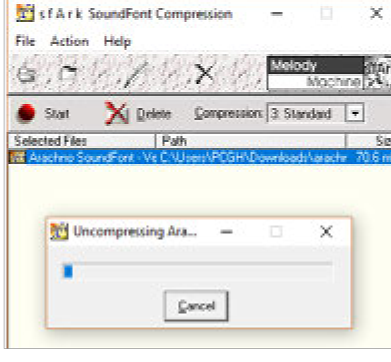


Insgesamt 122 Spiele stehen für den Premium-Nutzer im sogenannten Vault zur Verfügung. Dazu gehören kommende Blockbuster wie *Battlefield 5*, aber auch Klassiker wie *Dead Space*, *Crysis* oder *Mass Effect 1* und *2*.

ihr unter dem Reiter „All Things MIDI" das Programm Sfark-Compression-Utility. Installiert dieses und ladet die komprimierte .sfark-Datei. Nach einer kurzen Bearbeitungszeit sollte die Datei jetzt als .sf2 vorliegen. Ladet als Nächstes die entpackten .sf2-Dateien in den VirtualMIDISynth und wählt danach einen Soundfont an. Ihr werdet relativ schnell feststellen, dass es deutlich wuchtigere und bessere Sound-Interpretationen gibt, als Windows oder Origin nativ hergeben.

FLATRATE-GAMING – GEHT DAS DENN WIRKLICH?

EAs Flatrate-Angebot Origin Access hat durchaus Potenzial, vor allem in der Basic-Version ist der Tarif nahezu unschlagbar: Für 25 Euro im Jahr hat man Zugriff auf eine wachsende Bibliothek, die jetzt schon 122 Spieletitel umfasst. Abonnenten bekommen Spielereihen wie *Mass Effect* oder *Dead Space* zur Verfügung gestellt und eine Vielzahl an hochwertigen Titeln macht aus dem kleinen monatlichen Obolus ein Schnäppchen.



Sollte eure Soundfont-Datei als sfArk-Archiv vorliegen, müsst ihr diese zunächst in das .sf2-Format wandeln. Dazu nutzt ihr einfach das Kompressions-Werkzeug von Deluge.co. Das Entpacken kann je nach Soundfont-Datei einige Minuten dauern, da solche Archive teilweise mehrere Hundert Megabyte groß sind. Die .sf2-Dateien könnt ihr dann in den VirtualMIDISynth laden.

Klar ist auch, worauf EA mit solch einem Service abzielt: Kundenbindung. EAs Deutschlandchef, Jens Kosche, formulierte es sogar noch direkter, als er in einem Interview mit dem Spiegel Ende letzten Jahres dazu befragt wurde: „Die [Gamer; Anmerkung der Redaktion] probieren das alte [*FIFA*; Anmerkung der Redaktion] aus und sind so angefixt, dass sie auch das neue haben wollen." Neben der Kundenbindung möchte EA natürlich ältere Spieletitel einem jüngeren Publikum zugänglich machen und, sofern es in besagten Videospielen bereits Mikropayment-Funktionen gibt, so erneut Einnahmen generieren. Prinzipiell ist an solch einem Geschäftsmodell nichts auszusetzen, solange Spielmechaniken und Multiplayer nicht unter den Mikrotransaktionen leiden. Ein ähnliches Debakel wie mit *Star Wars. Battlefront 2* wird Electronic Arts tunlichst zu vermeiden versuchen. Mit Origin Access Premier bekommen Nutzer zusätzlich noch Mikrotransaktions-Boni, mit denen wieder Interesse bei älteren Titeln geweckt werden kann. Das Unternehmen aus Kalifornien sollte hier aber höllisch aufpassen, nicht den Verdacht zu erwecken, Kunden zu sehr zu Impulskäufen für Lootboxen und Mikrotransaktionen zu animieren, denn so könnte aus einer ganz ordentlichen Spiele-Flatrate schnell ein PR-Fiasko werden.

Bei Origin Access Premier zahlen Nutzer zwar das Vierfache des Basistarifs, dürfen dafür aber die neuesten EA-Titel uneingeschränkt mit allen Zusatzinhalten spielen. EA sagt selbst, wenn man nur zwei große Titel pro Jahr spiele, lohne sich bereits das Jahresabo. Statt 120 Euro zahlt man so ein Fünftel weniger. Für frisch aus dem Ei gepellte Gamer ist so ein Service sicherlich ideal, da man dort für wenig Geld viele Spiele, Genres und Franchises ausprobieren kann. *FIFA*-Nerds und *Battlefield*-Veteranen könnten mit der Idee des Premier Access vielleicht noch etwas anfangen, da sie stets die neueste Version ihrer Lieblingsspiele und mit dem Vault noch einen Haufen an Spielen oben drauf bekommen. Dennoch gibt es einen Haken: Man leiht die Spiele nur, sie gehen nie in den eigenen Besitz über – eine schwierige Situation für den einstigen Jäger und Sammler. Klar, auch bei Netflix und Co. erkauft man sich nur eine Lizenz zum Anschauen, aber genau hier liegt der größte Unterschied beider Medien: Games sind interaktiv und sind meist mit einem hohen Zeitaufwand verbunden, wohingegen Filme eher passiv an einem Abend konsumiert werden können. Wer soviel Herzblut, Zeit und Nerven in ein Medium steckt, möchte dies meist auch besitzen. Die aktuelle Preisgestaltung verwehrt deshalb Premier eine ausdrückliche Empfehlung, toll wäre beispielsweise für solch einen monatlichen Preis, dass man pro Jahr ein Spiel behalten darf.

Zu guter Letzt sollte man noch auf die Release-Praecox hinweisen: Fünf Tage vor offziellem Start dürfen Premier-Nutzer schon spielen. In der Retrospektive zeigte sich solch eine Praxis als eher unvorteilhaft, man denke nur an das Desaster mit *Mass Effect* zurück. ❑

FAZIT

Tolle Idee, aber etwas zu teuer

Die Idee ist super, die Preisgestaltung nicht. Zwar gibt es viele Boni, aber dennoch rechtfertigen diese nicht den Preis für Premier, auch wenn man die neuesten Titel schon fünf Tage vor Release spielen darf. Premier lohnt sich deshalb nur, wenn sicher ist, dass man die neuesten EA-Titel spielen wird. Die Basic-Version des Tarifs ist dagegen unschlagbar günstig und eine Empfehlung wert: Hier bekommt man für ein Viertel des Premier-Preises eine ordentliche Spielebibliothek geboten.